ANO 6 Nº62 1999 R$ 5,00
BOOKMAKERS
MACMANIA
A ARMA DO MACINTOSH
Conheça: REALbasic 2.0
Fireworks 2.0 Snapz Pro 2.0
10 sharewares inúteis
Aprenda a usar o Sherlock
Testamos 12 joysticks
Sinta o poder de: Quake 3 Test
Carmageddon 2 Diablo
StarCraft Future Cop
Civilization 2 Falcon
Lode Runner 2 Myth 2
Banho de sangue
Debulhamos os 9 melhores games para Mac (nem todos violentos)

As Cartas Não Mentem

Macs antigos

Gostaria de saber se existe algum local onde se possa obter Macs antigos. Estou querendo obter o Macintosh SE ou o Macintosh Classic II para um projeto pessoal no qual estou envolvido.

Moises Perez Renjiffo
mprenjiffo@sti.com.br

A revenda Caps (011-5505-1699) possui um bom número de Macs velhos (bem velhos) à venda por preços de banana.

Conectividade Mac x PC

Será que alguém pode me dar uma ajuda com esse problema de conexão? Preciso, a partir do Mac, mandar a impressão para uma Epson Stylus Color 600 que está conectada num PC com NT 4.0. O problema está no NT ou no Mac ? Como eu configuro uma "zone" para que o NT possa enxergá-la?

Silas
silasm1@hotmail.com

Para fazer o Mac imprimir em uma impressora ligada ao PC é preciso:
1) que a impressora suporte o protocolo AppleTalk;
2) que você possua em seu Mac o driver adequado para a impressora.
Esse, infelizmente, não é o seu caso. As únicas impressoras que podem ser compartilhadas sem problemas entre Macs e PCs são impressoras Laser com PostScript (HP LaserJet, Apple LaserWriter etc.). Impressoras jato de tinta ou laser de baixo custo em geral não suportam as duas plataformas ao mesmo tempo.

Erro do AppleScript 1

Na seção de cartas da Macmania 61, saiu uma com o título "AppleScript teimoso". Tenho um iMac Revision A com Mac OS 8.1 que dá o mesmo problema. Acontece que não entendi nada do que está publicado na revista. Explique-me, pois eu não tenho um Performa.

Marcelo Dias Gilano de Mello
megacelo@hotmail.com

Aqui, a resposta oficial da Apple Brasil: "O erro do AppleScript publicado na Macmania 61 já tinha sido percebido e corrigido pela Apple no Mac OS BR 8.5 (não lançado) e no Mac OS BR 8.6 (finalizado). O problema é o seguinte: a forma correta de salvar um arquivo no Mac é criar um arquivo temporário, numa pasta temporária e invisível. Se tudo correr bem, os arquivos são trocados (usando geralmente a função FSpExchangeFiles();) *o arquivo original recebe o conteúdo do temporário e o temporário é apagado. Isso é feito desta forma porque se estivéssemos escrevendo no arquivo original ou se houvesse um erro qualquer, poderíamos corromper o original. Essa forma de salvar permite manter a integridade dos arquivos em disco.*
O grande problema é o nome do arquivo temporário. Esse nome geralmente é baseado no nome de uma variável global no Mac OS que conta o numero de ticks decorridos desde que você ligou o Mac. O tick é a unidade básica de tempo no Mac OS, e corresponde a 1/60 segundo. O programador pega o numero de ticks (usando a função TickCount();) *e dá este nome ao arquivo, ou concatena este número com uma outra string, gerando um nome relativamente aleatório. No caso do Editor de Scripts, ele concatena uma string ao numero de ticks. Como esta string foi traduzida sem necessidade, pois é o nome temporário de um arquivo invisível que dura algumas frações de segundo, a concatenação gerava um nome de arquivo inválido (mais de 31 caracteres), não sendo possível criar o arquivo temporário, e dessa forma, impossibilitando o arquivo de ser salvo."*

Fabio G. Ribeiro
Apple Computer Brasil
fabio.g@apple.com.br

Trocando em miúdos, para quem não é programador entender, o que o Fábio disse é que o nome temporário em português do arquivo ficava maior do que o aceitável pelo Mac OS (31 caracteres), então o arquivo não era criado.

Economia de energia

Estou tentando instalar (sem sucesso) o Economizador de Energia, a fim de parar os discos rígidos após certo tempo. Esse economizador vem junto com o CD do sistema. Então, peguei o CD do MacOS 8.5 em francês (meu sistema atual é o 8.6, também em francês). No instalador personalizado, clico no botão do economizador energia e este só instala o painel de controle, sem a extensão do mesmo. Então tentei pelo CD do 8.0 em francês, que instalou ambos, mas dizia que a extensão não estava ligada ou meu computador não suporta o economizador de energia. A extensão estava ligada e meu Performa 6230CD aceitava essa extensão no sistema 7.5 em português. Resumindo, como posso parar o meu disco rígido em grandes intervalos? O que pode acontecer ao disco se ele permanecer muito tempo rodando?
PS: Posso usar transferência por infravermelho no meu Performa?

Vitorio Machado Delage
vitorio@pro.via-rs.com.br

*Que tal experimentar um dos screen savers sharewares que a gente listou na Macmania 59 em vez de perder mais tempo com o Energy Saver, que pelo jeito não quer funcionar na sua máquina? Para o que você precisa, o melhor mesmo é o Sleeper (*www.stclairsoft.com*). A única coisa que acontece se você deixa seu disco rodando é que o seu computador gasta mais energia elétrica, daí o nome do painel de controle.*
Ah, o infravermelho do Performa não permite transferir arquivos, apenas mudar de canal em modelos com placa de sintonização de TV (que não são mais vendidas). Se você tiver um controle remoto universal, também pode brincar de desligar o Mac à distância e controlar o AppleCD Player. Os únicos Macs que permitem transferência de arquivos por IR são os iMacs bondi blue e PowerBooks.

Índice

Get Info

Editor: *Heinar Maracy*
Editores de Arte: *Tony de Marco e Mario AV*
Conselho Editorial: *Caio Barra Costa, Carlos Freitas,Carlos Muti Randolph, Jean Boëchat, Luciano Ramalho, Marco Fadiga, Marcos Smirkoff, Oswaldo Bueno, Rainer Brockerhoff, Ricardo Tannus*
Gerência de Produção: *Egly Dejulio*
Gerência Comercial: *Francisco Zito*
Contato: *Kátia Regina Machado*
Gerência de Assinaturas: *Rodrigo Medeiros, fone/fax (011) 253-0665, 253-3176, 284-6597*
Gerência Administrativa: *Clécia de Paula*
Fotógrafos: *Andréx, J.C.França, Ricardo Teles, Hans Georg*
Capa: *Tom B.*
Redatores: *Márcio Nigro e Octávio Maron*
Revisora: *Danae Stephan*
Assistente de Arte: *Pavão*
Colaboradores: *Ale Moraes, Carlos Eduardo Witte, Carlos Ximenes, Daniel de Oliveira, David Drew Zingg, Dimitri Lee, Douglas Fernandes, Everton Barbosa, Fargas, Gian Andrea Zelada, Gil Barbara, J.C.França, João Velho, Luis Carlos Zardo, Luiz F. Dias, Mario Jorge Passos, Maurício L. Sadicoff, Néria Dejulio, Ricardo Cavallini, Ricardo Serpa, Roberta Rabelo Zouain, Roberto Conti, Silvia Richner, Tibo, Tom B.*
Fotolitos: *Postscript*
Impressão: *Gráficos Chesterman*
Distribuição exclusiva para o Brasil: *Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. – Rua Teodoro da Silva, 577 – CEP 20560-000 – Rio de Janeiro – RJ – Fone (021) 575-7766*

Find...

***Macmania** é uma publicação mensal da Editora Bookmakers Ltda. Rua Itatins, 95 – Aclimação – CEP 01533-040 – São Paulo/SP*

Mande suas cartas, sugestões, dicas, dúvidas e reclamações para os nossos emails:
editor@macmania.com.br
marketing@macmania.com.br
assinatura@macmania.com.br

*A Macmania surfa na Internet pela **U-Net** (0800-146070).*

Macmania na Web:
www.macmania.com.br

Caro é o Brasil?

Infelizmente, não posso concordar com nosso colega leitor, que teve sua carta publicada na edição 60, com o tema "Caro é o Brasil".

Verifiquei que ele somente fez cotações de preços em empresas que trabalham exclusivamente com vendas por catálogo e/ou Internet. Claro que os preços praticados por essas empresas não são os mais baixos aqui nos Estados Unidos, mas quando compramos por aqui não podemos esquecer que quase todos os produtos têm o que chamamos de "Rebate", que são descontos dos fabricantes e revendedores, além dos financiamentos a longo prazo. Vivo nos Estados Unidos há 16 anos, possuo dois Macs comprados aqui e um no Brasil comprado na Caps, em São Paulo. Agora quero dizer que existem diferenças grandes nos preços praticados nos dois países e que os Macs aqui nos Estados Unidos ainda são mais baratos que no Brasil.

Da próxima vez que for cotar Macs nos Estados Unidos, experimente alguma lojas de informática como CompUSA ou BestBuy, e você verá que os preços são mais baixos do que no Brasil.

Lewis Mamanccio
Miami/Flórida
amanciolc@Netscape.net

Sinto, mas você está esquecendo um detalhe importante: que os EUA são um país onde o capitalismo funciona e todo mundo está acostumado com um dos seus aspectos mais positivos: a concorrência. Aqui ainda estamos gatinhando nisso, há pouco mais de dez anos comprar um Mac era proibido por lei, veja só.

Mac odisséia

Fui um feliz proprietário de um Quadra 605 desde 1993 e, no mês passado, o troquei, finalmente, por um possante iMac. Parece mentira, mas eu tive que trocá-lo duas vezes! A primeira foi necessária porque me venderam um usado, de exposição (eu moro em Recife e a distribuidora daqui é a Netmark; a revenda foi a Imagenharia). Tudo bem, fui lá e eles trocaram rapidinho. A segunda foi por um problema: depois de usá-lo uma semana o iMac não iniciava, nem pelo CD. O suporte não conseguiu resolver e me indicou os serviços autorizados da Login Informática, onde deixei o meu querido Mac e esperei por 20 dias (teve que vir um CD de restauração direto de SP), até me diagnosticarem: placa-mãe com defeito! Foi uma complicação, pois os iMacs não tinham sido liberados pela alfândega, depois tinham, depois não tinham, até que eu resolvi reclamar direto com a Apple do Brasil e, em dois dias, peguei um novo que continua comigo até agora. Toda a odisséia acima serve para as seguintes questões:

1) No novo veio, além do Mac OS 8.1 em português, o 8.5 em espanhol. Gostaria de saber se a atualização para o 8.6 é necessária ou é melhor esperar um pouco.

2) Como o meu bom e velho Quadra não tinha nem CD-ROM, eu sou um novato em multimídia e Internet (claro, não tinha modem). Daí minha dúvida: é perigoso baixar alguma coisa (estou aprendendo!) sem ter ainda um antivírus?

3) Vale a pena comprar mais memória para aumentar de 32 MB para 64 MB e poder rodar programas de arquitetura? Por falar em arquitetura, qual vale mais ter, o MiniCad ou o VectorWorks? Existe o – péssimo – AutoCAD R14 para Macintosh?

Pedro Del Guerra de Oliveira
pdelguerra@uol.com.br

1) Como dissemos na última edição, não há nenhum motivo para correr atrás da atualização para o 8.6. Fique frio.

2) Macs dão muito menos problemas com vírus que PCs. Na dúvida, baixe arquivos apenas de sites conhecidos, que normalmente testam seus programas antes de colocá-los no ar.

3) Aumentar a memória para 64 MB é a primeira providência que qualquer usuário de iMac deve tomar. O VectorWorks é o sucessor do MiniCAD, não tem muito o que escolher, já que é o mesmo programa. Quanto ao AutoCAD, a única notícia a respeito dele é um leve boato de que ele estaria sendo portado para o Mac OS X. Mas não há nada confirmado.

Wozniak 4 Ever

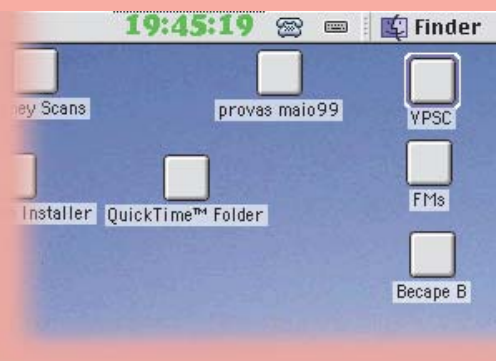
Quero em publico dar meus parabéns ao companheiro de lista Eduardo Loos, que assina a entrevista "Uma visitinha a Steve Wozniak", Macmania 60. O tom simplista-jocoso do título dado pelos editores da revista (talvez porque Loos seja um cirurgião-dentista de Brusque, SC) não tirou o brilho e a grandeza da matéria. Poucos jornalistas conseguiriam abordar o assunto de forma tão verdadeira e acessível como fez Loos. Em poucas linhas ele passou todo o perfil humano e técnico de Wozniak, como ninguém havia feito até agora. Parabéns, cirurgião-jornalista-macmaníaco Eduardo Loos.

Avelar Livio dos Santos
Joinville (SC)
avelar@bancatai.com

Somos uma revista simplista-jocosa, mas não temos nada contra cirurgiões-dentistas, catarinenses ou não. Também adoramos a entrevista, tanto que a publicamos. Em tempo: o autor não viu nada de errado no título.

Que programa usar?

Gostaria de saber o que vocês da Macmania acham do Adobe GoLive para criação de sites. O progra-

Bomba do leitor

Ícones genéricos eu já conhecia, mas botões genéricos foi a primeira vez. **Vitor Paolozzi** paolozzi@iname.com

O Mac na mídia

Ao criarmos uma seção com peças publicitárias que se utilizam dos produtos da Apple como elemento de decoração, não poderíamos imaginar tamanho oportunismo. Nem em nossos sonhos mais despirocados conseguiríamos prever o aparecimento desse aperitivo de maçã. A tipografia é quase a mesma, o logo é parecidíssimo, o gosto é... horrível. Mas vale a pena ter um na estante, nem que seja para sacanear os amigos. O produto é brasileiro e está à venda nos supermercados. Chama o jurídico!!!

ma é peso-pesado? É melhor do que o FrontPage ou o Dreamweaver? Qual é o melhor e o mais fácil de usar?

Osmar Gouveia dos Reis

imatel@vaol. com.br

Veja matéria na Macmania 60, onde colocamos o GoLive frente a frente ao Dreamweaver. Os dois são peso-pesados e valem a pena.

E o tal Orb?

Já faz um tempo que a SyQuest quebrou, a Iomega lançou o Zip USB e a Castlewood lançou um tal de Orb Drive que tem tudo para desbancar os removíveis de peso, mas parece que não decolou ou está disponível há pouco tempo.

Luiz Pimenta

pimenta@metalink.com.br

O Orb continua na lista de produtos "em breve". A última data de lançamento era junho, mas até julho o dito ainda não havia chegado às lojas dos EUA.

QuickTime x RealPlayer

No meu iMac tenho o QuickTime Pro. Quando tento acompanhar pela Internet ao vivo a programação de rádios ou emissoras de televisão, me pedem o RealPlayer. Fiz então o download do RealPlayer, mas não adiantou. Primeira pergunta: só o QuickTime não é suficiente para isso? Segunda: no meu iMac com 32 MB não há memória suficiente para rodar o RealPlayer?

Tadeu

tadeunet@zipmail.com.br

O QuickTime e o RealPlayer são dois sistemas diferentes para visualização de vídeo ao vivo pela Internet. Alguns sites usam QuickTime, outros RealPlayer. Sua memória RAM é suficiente para usar o RealPlayer, deve ter havido algum problema na instalação.

Problemas com MIDI

Tenho uma dúvida cruel e gostaria de saber se alguém aí manja de MIDI. Adquiri um MiniMacman (que conheci numa reportagem de vocês), liguei no meu chulezento Yamaha PSR 300 (General MIDI) e ele funciona lindão. Nos programas shareware seqüenciadores de MIDI, *no problemo*. Só que o Logic Audio (3.6) e o Finale (98) têm me dado uma dor de cabeça... ambos, quando reproduzem MIDI, mesmo abrindo um arquivo pronto qualquer, emitem um sinal de acompanhamento de bateria (um tum, tás, tum, tum, tás) no ritmo do tempo selecionado no programa. Não se trata do metrônomo, pois esse pode ser facilmente ligado e desligado em ambos os programas. Trata-se de um sinal de marcação de tempo. Isso torna minha vida um inferno – na documentação dos programas não achei nada. Quando mudo o tempo de playback nos dois programas, o acompanhamento também muda, – indicando, obviamente, que é algo relacionado a isso. Nos programas simples, como o Midigraphy (indicado na Macmania), isso não acontece. O problema é que esses programas não fazem notação... Não consegui nenhum suporte técnico oficial. Please, help!

Carlos Lunetta

carloslunetta@mandic.com.br

Parece estranho o fato de um programa tocar um acompanhamento de bateria que não existe no arquivo MIDI, ainda mais no caso do Logic ou do Finale, que são programas profissionais. Por isso, dá para dizer com segurança que é apenas um problema de configuração da comunicação MIDI. No caso do Logic Audio, isso é ainda mais provável, pois o programa possui um poderoso, porém complicado, ambiente para configurar as mensagens MIDI. O som de bateria deve acontecer porque algum dos canais MIDI não mudou automaticamente para o timbre certo de seu teclado. Nesse caso, verifique qual dos tracks é a fonte do som de bateria. O canal 10 de MIDI é normalmente reservado para a bateria. Se algum outro instrumento estiver associado a ele, é bem provável que o som de bateria seja tocado, causando o que você nos descreveu. Você também já deve saber que, para funcionamento perfeito de seqüências MIDI, seu teclado tem que ser multitimbral e oferecer suporte até 16 canais de MIDI, certo? Qualquer coisa, é só checar o manual do seu Yamaha. Se nada disso resolver, procure o suporte técnico especializado (se seus softwares forem registrados). No caso, a distribuidora do Logic, da Midiman e do Finale é a Quanta. O telefone do suporte técnico é 0800-55-4644.

Quem tem medo do ano 2000?

Programa mostra quantos dias faltam para a chegada do bug do milênio

A Black Cat Systems lançou um novo shareware chamado **Y2K Mac**, para ajudar o usuário a fazer a contagem regressiva para o ano 2000. Ele traz um calendário que mostra quantos meses, dias, horas, minutos e segundos faltam para a dia fatídico e também identifica as datas críticas relacionadas ao bug do milênio, como o dia em que muitas unidades de navegação GPS (Global Position System) mais antigas podem falhar. O Y2K Mac vale a pena tanto para quem está preocupado com a chegada do ano 2000 quanto para quem não está nem aí. Afinal, nada como poder gozar de quem vai penar com essa história, enquanto você trabalha tranqüilo no seu Mac, a salvo do bug.

Black Cat Systems: www.blackcatsystems.com

O verdadeiro bug do milênio é achar que o milênio vai chegar no ano 2000

Meu outro PowerPC é um Jaguar

O novo **Jaguar S-type** conta com poderosos e sofisticados apetrechos tecnólogicos, como reconhecimento de voz, controle climático, memória da posição de espelhos e dos bancos, telefone, pára-brisas sensíveis à chuva e suspensão ativa computadorizada. Mas o que isso tem a ver com uma revista de Macs? É que tudo isso é controlado por um processador PowerPC 604e, o mesmo utilizado nos Mac 8600 e 9600. Para completar essa parafernália tecnológica, ele também vem com um sistema de navegação GPS que utiliza mapas incluindo ruas, hotéis, postos de gasolina e pontos turísticos das principais cidades do mundo, tudo isso armazenado em CD-ROM. Agora só basta ter capital suficiente para desembolsar apenas US$ 70.000, mais o custo de importação.

Jaguar S-type: www.jaguar.com/s-type

Jogo da velha em rede

Se você acha que o jogo da velha é algo do passado, espere até ver o **Overcaster TicTacToe**.
Criado por um grupo de programadores brasileiros, ele permite jogar o clássico jogo de bolinhas e cruzinhas pela Internet (ou rede TCP/IP), bastando para isso saber o número IP do outro jogador. E não é só isso: é possível papear em uma janela de chat enquanto o jogo rola.
O mesmo pessoal está também trabalhando num editor de HTML para Mac, o Overcaster Do It Yourself.

Overcaster TicTacToe: http://members.xoom.com/overcasters

Mate o tempo sem gastar papel

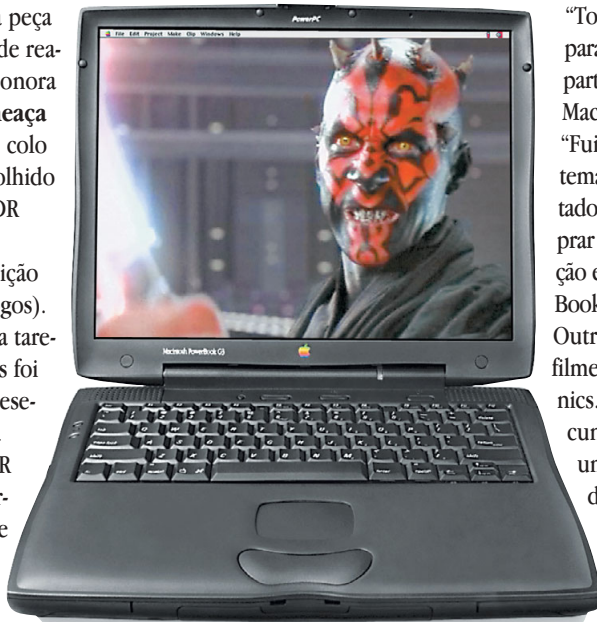
PhotoGIF 3.5 reduz ainda mais as imagens para a Web

O **PhotoGIF 3.5**, da BoxTop Software), é um plug-in para Photoshop que otimiza imagens GIF. Em termos de interface, o produto aparenta ser o mesmo. Mas ele está mais eficiente, trazendo manual atualizado e maior integração entre os dois plug-ins que compõem o produto. A manipulação de layers e transparências da nova versão, por exemplo, permitem amenizar sombras sobre os backgrounds da imagem, entre outras possibilidades. Houve também melhorias nos métodos de redução e dithering de cores, possibilitando imagens menores e de maior qualidade. A BoxTop também trabalhou para que os plug-ins funcionem com outros editores de imagens e não apenas com o Photoshop.
É possível baixar uma versão demo do produto no site da BoxTop, e o upgrade é gratuito para os usuários que registraram a versão 3.x.

BoxTop Software: www.boxtopsoft.com

PowerBook G3, protagonista de Star Wars

Portátil rodando Pro Tools ajudou a finalizar o som

O PowerBook foi uma peça fundamental na hora de realizar a pós-produção sonora de **"Episódio I: A Ameaça Fantasma"**. O Mac de colo foi o instrumento escolhido para o processo de ADR (*Automated Dialogue Replacement*, substituição automatizada de diálogos). O responsável por essa tarefa durante as filmagens foi Matthew Wood, que desenhou e construiu uma estação portátil de ADR baseada em um PowerBook G3/300, capaz de rodar o filme em alta resolução em QuickTime e sincronizar facilmente ADRs recém-gravados. Utilizando o editor de áudio Pro Tools e o software para gravação de ADR da Gallerys Software, o Studio ADR, Wood foi capaz de gravar 80% do filme em diferentes locações levando o PowerBook na bagagem. O resultado: mais de 1.400 loops de áudio produzidos em dois meses.

"Toda a pós-produção de som para esse projeto, assim como a parte de edição, foi feita em Macs", diz. E completa dizendo: "Fui capaz de provar que o sistema G3 funciona e, como resultado, fomos autorizados a comprar e usar G3 para toda a gravação e edição de ADR, e o PowerBook foi essencial para a tarefa". Outra utilidade dos Macs no filme foi a criação dos animatronics. Um animatronic é um rascunho animado em 3D de uma cena, que permite ao diretor decidir com exatidão todos os detalhes, efeitos e montagem das cenas antes de elas serem rodadas.

Mais de uma hora do filme foi pré-produzida com esse processo, nos Macs.

Digidesign: www.digidesign.com
Studio ADR: www.demon.co.uk/gallery

Photoshop 5.5 incluirá ImageReady

Voltando atrás na sua estratégia para conquistar o mercado de produção de imagens para a Web, a Adobe decidiu fundir as funções encontradas nos programas ImageStyler e ImageReady em seu próximo grande lançamento, o **Photoshop 5.5**.

Previsto para ser lançado em julho, o Photoshop 5.5 virá acompanhado do ImageReady 2.0. Segundo a empresa, isso torna a nova versão "a primeira solução integrada para profissionais que necessitam produzir imagens de alta qualidade para Web ou impressão, dispensando o uso de múltiplas aplicações".

A verdade é que a Adobe não conseguiu fazer com que o ImageReady competisse com o Fireworks da Macromedia e agora tenta recuperar o tempo perdido. As principais novidades do Photoshop 5.5 estão focadas na Internet, incluindo um conjunto de recursos para otimizar e comprimir imagens para a Web. Para tarefas mais avançadas – rollovers JavaScript, animação e fatiamento de imagens –, um botão rapidamente transfere a imagem para o ImageReady.

Os painéis Multiple LiveView, incluídos na nova janela Save for Web, possibilitam que os designers encontrem facilmente as melhores opções de compressão, o que implica tempos de download menores e gráficos com melhor qualidade, segundo a Adobe. Já o novo recurso Lossy GIF reduz dramaticamente o tamanho do arquivo, até 50% além do que era possível anteriormente, com perda mínima de qualidade.

Entre as novidades que não estão necessariamente voltadas para a Web estão os comandos Background Eraser e o Extract Image, para facilitar a criação de máscaras. A Adobe diz que os usuários poderão criar rapidamente transparências instantâneas com os recursos de descontaminação de cor dessas ferramentas, de modo que as imagens possam ser colocadas em outro background. Entre as opções de criação, a novidade é o Art History Brush, que possibilita criar imagens diferentes aplicando interativamente pinceladas realísticas.

O Photoshop 5.5 deverá ser vendido por cerca de R$ 1.300 no Brasil.

A Adobe também anunciou que o Photoshop Limited Edition (LE), antes só disponível em pacotes OEM, agora vai ser comercializado. Essa versão light do Photoshop vai ser vendida por US$ 99 (nos EUA), oferecendo as ferramentas essenciais para corrigir e aperfeiçoar fotos, compor múltiplas imagens e criar uma série de efeitos especiais, preenchendo a necessidade da maioria dos usuários.

Adobe: www.adobe.com

O céu é o limite

A Software Bisque lançou uma versão para Mac do seu poderoso aplicativo de astronomia, o **TheSky** (US$ 129/EUA). Indicado para amantes da astronomia (amadores ou profissionais), o TheSky for Macintosh é capaz de mostrar a posição de todos os astros em qualquer data (entre 4712 a.C. e 10000 d.C.) e posição na superfície terrestre. Trabalhando em conjunto com o Space Telescope Science Institute e com a Astronomical Society, o produto traz 550 imagens espetaculares realizadas por telescópios.

Software Bisque: www.bisque.com

Extensis dá programa de graça

A Extensis está oferecendo o **Portfolio Browser 4.0** de graça em seu site. Para quem não conhece, o Portfolio é uma ferramenta para catalogação, organização e gerenciamento de imagens, com capacidade de criar automaticamente thumbnails para os formatos mais populares de arquivos.

O Portfolio Browser, que acompanha a versão completa do Portfolio 4.0, permite apenas ler os arquivos gerados pelo programa e é ideal para quem quer distribuir CDs com catálogos para clientes, distribuidores, amigos etc. Quem quiser a versão completa do produto terá que pagar US$ 199. A versão demo está disponível para download no site da Extensis.

Extensis: www.extensis.com

Monitor mais barato

Já era hora de os monitores com telas maiores do que 15" começarem a ter preços mais acessíveis. A Mitsubishi anunciou o **Diamond Plus 71**, um monitor de 17" compatível com Mac que está saindo nos EUA ao preço de US$ 369. Ele traz a tecnologia de display Diamondtron, da própria empresa (concorrente do Trinitron da Sony), e tem como grande vantagem o fato de ocupar menos espaço na mesa de trabalho do que a maioria dos monitores de 17" e de 15".

Mitsubishi: www.mitsubishi-display.com

Protetor de tela 3D

Programa cria imagens impactantes na tela do seu Mac

O **Setting Sun** é um novo protetor de tela que usa plug-ins para desenhar imagens tridimensionais interessantes quando seu computador está ocioso. O programa inclui um amplo repertório de plug-ins 3D, ideais para mostrar o poder de processamento do seu iMac ou G3 azul. Ele traz ainda o famoso protetor de tela que desenha tubos de encanamento, comum na plataforma Windows. Só funciona em conjunto com QuickTime, QuickDraw 3D e OpenGL e custa US$ 20. Uma versão demo pode ser baixada do site da Purple Shark Software.
Purple Shark Software: www.webthing.net

Microsoft trabalha no próximo Office

Novo produto para Mac não se chamará 2000

Embora a **Microsoft** tenha ignorado os macmaníacos com o lançamento do seu Office 2000 para Windows, a empresa está trabalhando duro na próxima versão do produto para Macintosh, que vai ser batizada com outro nome (talvez 2001). O fato vem confirmar que a Microsoft, felizmente, tem equipes de desenvolvimento separadas para cada uma das plataformas e não pretende apenas fazer uma versão do Office 2000 para o Mac, coisa que já era possível perceber com o lançamento do Office 98, que só ganhou versão para Mac (mesmo produtos como o Internet Explorer têm fama de rodar melhor na plataforma da Apple que no Windows). A estratégia da Microsoft é permitir que o Office cresça nas duas plataformas, de modo que uma versão possa aproveitar as inovações da outra e vice-versa.
O lançamento do próximo Office para Mac está planejado para o primeiro semestre do ano que vem. Enquanto isso, a Microsoft já postou no site MacTopia (www.mactopia.com) uma extensa documentação sobre a compatibilidade de formatos de arquivo entre o Office 2000 e o Office 98.
Os formatos são compatíveis mas, como sempre, poderão haver alguns probleminhas na hora da conversão.
Microsoft: www.microsoft.com

Canon BJC-6000 chega ao Brasil

Chega ao Brasil em julho uma nova impressora da Canon, a **BJC-6000** (R$ 859). Um dos grandes destaques é que ela funciona com quatro cartuchos independentes, economizando tinta na hora da troca (você não precisa trocar todas as cores quando acaba o amarelo, por exemplo, como ocorre com outras impressoras).
Outra novidade (e a mais importante para nós) é que ela tem como opcional um kit USB que permite seu uso nos iMacs e nos novos G3. Ela imprime com qualidade de até 1440 dpi e chega a gerar oito páginas por minuto em preto e branco e cinco páginas em cores.
Além do kit USB, a BJC-6000 tem como opcional o kit Photorealism, que são tintas especiais para impressões fotográficas.
Canon: www.canon.com

Essa pode fazer companhia para o seu iMac

OCR integrado à Internet

A Dominion Software lançou a nova versão do **Working Papers**, seu programa de OCR (reconhecimento óptico de caracteres) e gerenciamento de documentos. O Working Papers 2.0 (US$ 99) inclui ferramentas de edição de imagens, exportação de arquivos para Web no formato JPEG e suporte para TWAIN, plug-ins do Photoshop e também para imagens TIFF com múltiplas páginas, padrão usado por vários serviços de fax por Internet. Com o aplicativo você ainda pode arquivar mais de 32 mil documentos de qualquer tamanho e ilimitado número de coleções, que podem ser organizadas por nome, local, data de criação ou outra característica personalizada.
Dominion Software: www.dominionsw.com

Provedor carioca tem pacote para Mac

Os macmaníacos cariocas têm agora a oportunidade de se conectar com um provedor de acesso à Internet quese importa com quem usa o Macintosh para navegar. A **NovaNet** oferece para seus assinantes um kit completo de instalação com disquetes, CD com utilitários e até manual impresso, com 30 páginas com todas as informações para configurar o acesso à Internet de seu iMac e também para utilizar programas como Remote Access, FreePPP e Mac PPP, além de incluir roteiros para resolver os problemas mais comuns.
A única mancada é que o CD está no formato PC (um CD híbrido facilitaria bem mais as coisas). Ele inclui o Netscape Communicator, Internet Explorer, ICQ, Eudora, MacAmp e manuais, entre outras coisas. O maior inconveniente é que tudo vem comprimido no formato HQX, inclusive o StuffIt Expander, que só é instalado a partir dos disquetes que acompanham o kit. Isso quer dizer que quem tem um iMac e não tem o programa terá que baixar o StuffIt Expander do site da Aladdin (www.aladdinsys.com) para descomprimir os arquivos HQX.
NovaNet: www.novanet.com.br

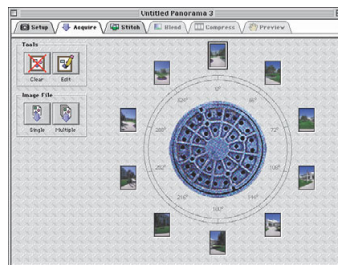
VR Toolbox chega ao Brasil

Programas permitem fazer QuickTime VR em Macs e PCs

A **VR Toolbox**, especializada no desenvolvimento de ferramentas para a geração de filmes em VR (Realidade Virtual), chega ao Brasil através da CAD Technology Sistemas, que distribuirá os produtos da empresa americana no país.

Aplicativos permitem criar ambientes da realidade virtual

Baseados na tecnologia QuickTime VR, a família de aplicativos da VR Toolbox permite gerar panoramas, objetos e cenas compostas na forma de realidade virtual a partir de fotos tiradas por câmaras comuns ou profissionais.

Os principais produtos são o Object Worx, para a geração de objetos VR a partir de imagens (fotos ou renderizadas) de um modelo 3D; Pano Worx, para a geração de panoramas VR navegáveis gerados a partir de imagens

(fotos ou renderizadas); e o Scene Worx, para a geração de cenas VR completas compostas por diversos links entre panoramas e objetos VR.

Todos oferecem suporte total a plug-ins Acquire de Photoshop, permitindo a importação direta de imagens digitalizadas nos principais scanners do mercado. Também possuem um editor básico de imagem totalmente integrado.

CAD Technology: (011) 829-8257
www.cadtec.com.br

Connectix anuncia Virtual PC 3.0

A Connectix anunciou a nova versão de seu emulador de Windows para Mac. O **Virtual PC 3.0** oferecerá melhores recursos e maior performance em ambiente de rede, permitirá compartilhar a mesma conexão de Internet entre o Mac e o Windows e vai emular a placa SoundBlaster 16, oferecendo melhor performance multimídia. Também vai trazer melhor desempenho do disco virtual de PC, suporte a AppleScript, um Setup Assistant para ajudar a personalizar sua cópia do Virtual PC e o novo Configuration Manager, para usuários avançados. O produto estará disponível em três versões: Windows 95 e 98 e DOS. O lançamento do Virtual PC no mercado americano está programado para o final de setembro e os preços serão de US$ 45 para quem já possui uma cópia do produto, US$ 179 para a versão Windows 98, US$ 149 para o Windows 95 e US$ 49 para o DOS.

Connectix: www.connectix.com

Kodak lança novos scanners

Produtos são dirigidos ao mercado profissional

Chegam ao Brasil dois scanners profissionais da Kodak, voltados para digitalização de documentos em baixa e média escala.

O scanner **3510** *(abaixo)*, que custa US$ 29 mil, é voltado para empresas que trabalham com um maior volume de imagens. Ele escaneia documentos à velocidade de 85 páginas por minuto no modo paisagem *(landscape)*, com capacidade de alimentação de 250 folhas. Já o **2500** *(ao lado)* é um pouco mais humilde: tem uma média de 62 páginas por minuto, ou seja, por volta de 4400 documentos por dia ou 4400 páginas tamanho carta por dia. Ambos incluem drivers TWAIN e ISIS, um software de captura da própria Kodak com reconhecimento óptico de caracteres (OCR).

Kodak: 0800-151000

Vírus de PC no Mac?

Pesquisadores da Symantec alertam que Macs que usam emuladores de PC ou que estão conectados em uma rede multiplataforma podem estar vulneráveis ao **Worm.Explore-Zip**, vírus de Windows que tem se propagado via email por milhares de computadores ao redor do mundo. Segundo eles, o número de Macs infectados é mínimo, porém o perigo de o vírus destruir arquivos é real. Normalmente os usuários de Mac estão livres de vírus de PC, porque eles costumam ser projetados para rodar em Windows de 32 bits, ou seja, Windows 95, 98 e NT.

Segundo a Symantec, o risco existe quando se está em uma rede multiplataforma ou em emuladores, porque alguns arquivos, como de Word (.doc), PowerPoint (.ppt) e Excel (.xls), são multiplataforma, podendo passar o vírus.

Mas não fique desesperado: tanto a Symantec quanto a NAI, fabricante do Virex, já colocaram na Internet updates para os seus programas de defesa contra esses vírus.

Symantec: www.symantec.com
Network Associates: www.nai.com.br

FireWire para todos

A Orange Micro anunciou quatro novos periféricos FireWire. O primeiro produto, o **HotLink Repeater** (US$ 49/EUA), permite que o usuário estenda o limite de 4,5 metros de um cabo FireWire. Com ele, é possível criar cabos de até 71 metros conectando vários cabos menores.

Outro periférico é o **HotLink FireWire PC Card** (US$ 229/EUA), que coloca duas portas FireWire em PowerBooks com slot PCMCIA. Já o **HotLink Hub** (US$ 99/EUA) traz seis portas FireWire, que oferecem 30 watts de força adicional.

Por fim, o **HotLink FireWire/SCSI Converter**, que ainda não tem preço definido, garante ao usuário do G3 azul a oportunidade de poupar um slot PCI e conectar dispositivos SCSI à porta FireWire, e não a uma placa PCI dedicada. Os produtos deverão estar disponíveis a partir de agosto.

Orange Micro: www.orangemicro.com

QuickTime 4 chega à versão final

Programa da Apple ultrapassa RealPlayer com mais de oito milhões de downloads

A Apple acabou de lançar a versão final do **QuickTime 4.0** para Mac e Windows. A Apple conseguiu passar o seu principal concorrente, o RealPlayer, atingindo a marca de 8 milhões de downloads. Para quem está chegando agora, o novo QuickTime oferece *streaming* (vídeo e áudio ao vivo pela Internet) e é a primeira solução desse tipo a usar os protocolos não-proprietários RTP e RTSP, padrões da indústria. Para melhorar ainda mais o panorama, a Fox News Online e a Fox Sports Online se juntaram ao crescente número de provedores de conteúdo QuickTime que oferecem programação ao vivo, como é o caso da BBC World, Bloomberg e HBO, entre outros.

Segundo o guru Steve Jobs, o QuickTime 4 oferece a melhor qualidade de som e imagem ao vivo através da Internet e os fornecedores de conteúdo estão adorando o fato de o produto utilizar padrões abertos, ao contrário do RealPlayer, que cobra uma taxa pelo uso do servidor. Os usuários de Mac e Windows podem fazer o download gratuito do programa no site da Apple.

Os recursos avançados de playback e edição do QuickTime Pro estão disponíveis por US$ 29,99. Já os usuários de QuickTime 3 Pro recebem o upgrade automático depois de fazer o download da nova versão.

QuickTime: www.apple.com/quicktime

Empresa procura beta testers

A ON Technology está procurando voluntários para atuar como beta testers de seu software para trabalho em grupo, o **Meeting Maker.**

A versão final do programa deverá estar disponível dentro de alguns meses. A equipe que desenvolveu o programa está animada e esperando receber respostas sobre o seu funcionamento, especialmente a respeito de sua integração com o PDA Palm, da 3Com. O Meeting Maker permite que equipes de trabalho sincronizem seus calendários, agendas, contatos e endereços. Para participar do programa de beta testers, basta mandar um email para mmbetainfo@on.com com o subject: beta request

PlayerPro é compatível com QuickTime

Programa para composição também traz suporte a arquivos MP3

O gerador musical **PlayerPro** foi atualizado para a versão 5.2, oferecendo compatibilidade com o QuickTime 4.0. O produto pode ser usado para gerar arquivos MOD, um formato de áudio de tamanho minúsculo que pode gerar documentos auto-executáveis. O formato foi desenvolvido originalmente como um modo de compactar música de fundo para jogos e programas de demonstração, mas acabou se tornando um dos favoritos para intercâmbio online de músicas.

Crie suas músicas e distribua para os amigos

O PlayerPro é também uma ferramenta de composição, oferecendo vários modos de edição, incluindo visualização digital e partituras, e as notas podem ser inseridas com auxílio do mouse ou de um controlador MIDI. Ele ainda oferece suporte a arquivos MP3, com controle de graves e agudos. Está disponível em duas versões: uma freeware, com recursos bem limitados, que pode ser baixada diretamente do site da Quadmation, e a versão comercial (US$ 69), que vem em um CD que inclui um kit de desenvolvimento para Mac OS, Windows e BeOS, 4 mil arquivos com músicas, 500 instrumentos, sharewares e documentação completa.

PlayerPro: www.quadmation.com

Os jogos (finalmente) chegaram!

Entrava ano, saía ano e a conversa era sempre a mesma. "Agora o Mac vai ter mais games. Dezenas de jogos estão chegando." E o tempo passava e a coisa continuava igual. Cada vez mais o usuário de Mac se sentia um jogador de segunda classe, vendo as centenas de joguinhos que eram lançados para PC enquanto ficava chupando o dedo.

Mas de repente um milagre aconteceu, transformando o Mac na mais quente plataforma de games do mercado. E esse milagre se chama iMac. Empresas que haviam dado as costas para o Mac ficaram loucas para alcançar os corações, mentes e bolsos dos usuários de iMac.

Outro passo importante foi o a mudança radical de atitude da Apple. Atitudes concretas, como embutir o chipset de aceleração gráfica da ATI em todos os Macs e adotar o padrão OpenGL, tornaram o Mac uma opção séria para quem gosta de se divertir. Outra boa notícia recente foi a 3Dfx Interactive ter anunciado que irá lançar drivers para usar as placas de vídeo Voodoo2 e Voodoo3 de PC em Power Macs PCI. Mas, para o macmaníaco brasileiro, isso tudo não representaria nada se não fosse um outro componente: o aparecimento de lojas Apple abertas ao público consumidor. Todos os jogos resenhados nesta edição estão disponíveis no Brasil.

Seus inimigos virtuais poderão ver você assim. O Q3Test só oferece dois visuais prontos, mas o jogo final terá vários

Quake 3 Test

A mais esperada pré-estréia de um game de todos os tempos

Acabamos de assistir a um dos grandes momentos da história da Apple. Depois de anos amargando a falta de jogos importantes, justamente o mais esperado de todos saiu primeiro para Mac. Até meus colegas pecezistas da revista Magnet passaram semanas pagando pau para o Q3Test rodando gloriosamente num G3 azul.
Cabem aqui três reparos. Primeiro: as versões do Q3Test para Windows e Linux já estão disponíveis, assim como um update da versão Mac. Segundo: a id Software insiste veementemente que o Q3Test não é beta nem demo do Quake 3 Arena. Terceiro: o lançamento do jogo final, seja lá quando for (em algum momento até o final do ano), será para as três plataformas simultaneamente.

Em time que está ganhando...

A id Software pertence ao primeiro time das empresas que escreveram a história dos videogames, com três produtos fundamentais: Wolfenstein 3D, Doom e Quake. Os três têm em comum o ponto de vista em primeira pessoa (na qual a tela corresponde ao que você enxergaria num mundo virtual em 3D), perfeitamente adequada a um jogo em que o objetivo primário é destruir o máximo de oponentes no menor tempo. O problema é que hoje o mercado está abarrotado de jogos de matança para todos os tipos de computadores e consoles de videogame. Como manter a posição de destaque?

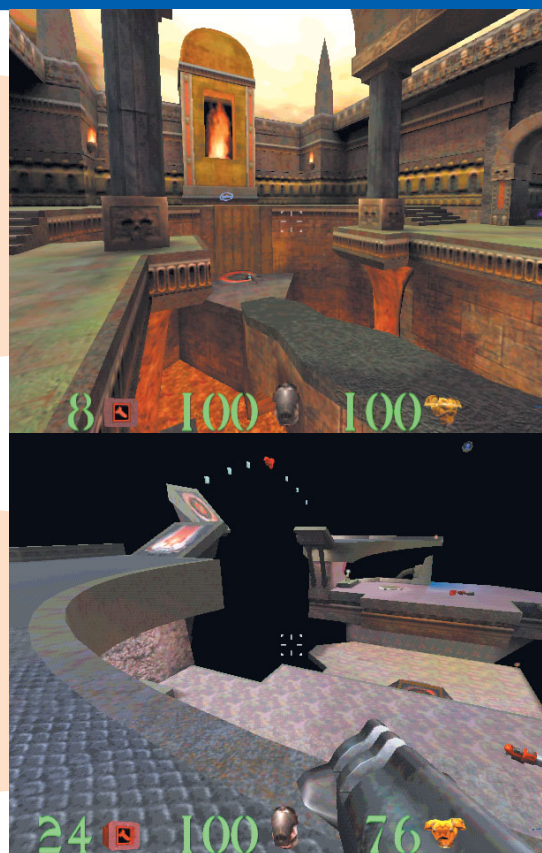
Há armas mais poderosas, mas a escopeta de dois canos com mira laser é uma das favoritas dos viciados online

Com o Quake 3 Arena, a id deverá se limitar a preservar a essência do estilo do jogo e manter o seu acabamento a par da tecnologia do momento. Tanto que o Q3Test é mais simples que o Quake 1 e o 2. Não há roteiro capenga a seguir, nem monstros burros em lugares pré-definidos para matar com táticas fáceis, nem armas parecidas que usam a mesma munição. O único objetivo do novo jogo é servir como arena para o confronto virtual de pessoas reais via rede local ou Internet. O tal do Deathmatch. Armas cabeludas, tiroteio desenfreado e atrocidades sem fim, num ritmo alucinante. Isso é tudo que interessa. E nisso, a prévia do Quake 3 não decepciona. Tudo nela é projetado para proporcionar satisfação irrefreada dos instintos homicidas dos jogadores.

O Mac primeiro, por favor

Alguns lances de sorte permitiram ao Mac ter seu Q3Test antes. O mais importante foi o atraso das versões para PC dos drivers OpenGL, softwares que proporcionam funções de vídeo 3D de forma consistente para um número crescente de programas e são responsáveis pelo o Quake 3 Arena estar sendo feito simultaneamente para três plataformas.
Outra coisa que ajudou muito é a atual geração de Macs, que tem processadores parrudos e poucos modelos baseados em somente dois circuitos de vídeo, o ATI RAGE 128 (nos G3 azuis) e o ATI RAGE Pro (nos G3 beges e iMacs). Para o teste foi um bom negócio ter, nos macmaníacos, um plantel de testadores não grande demais (imagine milhares de testadores de PC reclamando do mesmo bug) e com máquinas muito semelhantes (imagine milhares de testadores de PC reclamando de bugs completamente diferentes, causados pelas mais malucas configurações de hardware).
Antes que você se entusiasme demais e já comece a baixar o Q3Test, é preciso avisar que, além de incompleto, ele é comparativamente lerdo e somente roda em Macs G3 com os chips de vídeo ATI já citados. A versão final, promete a id, deverá ter rendimento muito melhor e poderá rodar bem em máquinas mais antigas.
Mas o grande obstáculo mesmo são os 4 MB de memória de vídeo e 71 MB de RAM livre exigidos pelo jogo, coisas que nem todos os Macs recentes têm. (Você sabe que o seu Mac não tem memória de vídeo suficiente quando, na resolução 1024 x 768, ele mostra milhares de cores e não milhões.)
Quando for pegar o instalador, deixe seu Mac fazendo isso de um dia para o outro: são 22 MB. (Para um software gratuito, até que não é

Fase 1: um templo que não ficaria deslocado como cenário de "Star Wars: Episódio I"

Fase 2: itens flutuantes no melhor estilo Sonic. Cuidado para não pisar em falso e cair no vazio

Os pilotos

MARIO AV
mav@macmania.com.br
Gostaria de fundar um clã brasileiro de Quakers macmaníacos, mas quantos existem?

TOM B.
http://tom-b.com
Jogou Myth II de moleton mesmo; a tanga de pele tava lavando.

JEAN BOËCHAT
jean@boechat.com
Aceita doação de placa de aceleração 3D para seu Power Mac 9600.

DOUGLAS FERNANDES
dougfern@dialdata.com.br
É fascinado por aviação desde pequenininho.

MÁRCIO NIGRO
mnigro@matrix.com.br
Passou mais de dois anos sem jogar Diablo e achou que estava curado do vício. Ingenuidade, é claro.

OCTÁVIO MARON
oct@macmania.com.br
Quase hospitalizado depois de um período de intenso abuso de SimCity 2000, hoje em reabilitação jogando Civilization II.

Proíbem o Carmageddon por ser violento, mas o Quake tá liberado

tão ruim.) O instalador vem com versões atualizadas dos Sprockets, mas as extensões OpenGL precisam ser baixadas da Apple.

Atenção, isto não é um teste

No Q3Test existem apenas duas fases para jogar: uma no velho estilo "templo medieval", que serve para conexão via Internet, e outra num estilo "espacial-futurista", só para rede local. O seu Mac pode servir um jogo para outros computadores (veja uma lista de quem está jogando a qualquer momento em http://underworld.idsoftware.com/serverlist.html-ssi).

A fase "espacial" é a mais interessante: consiste em várias plataformas suspensas no espaço, que são alcançadas pulando-se sobre áreas sinalizadas de impulsão antigravitacional (*bounce pads*), o que também permite o combate em pleno ar. A fase "medieval" não tem nada de novo, fora os arcos perfeitamente arredondados e as colunas perfeitamente cilíndricas. Em ambas as fases, a reaparição dos itens é muito rápida.

O fim de cada combate pode ser por tempo (com direito a cronômetro na tela) ou quando alguém atinge determinado saldo de mortes (*frags*). Jogadores mais habilidosos podem estabelecer um limite (*handicap*) para a armadura e a munição máximas que podem obter. Outros recursos bacanas são a possibilidade de escolher a forma da mira e de ver o nome dos jogadores que passam pela sua frente. Só há dois tipos físicos (*skins*) disponíveis para os jogadores no teste, mas a versão final deverá disponibilizar vários outros.

As armas disponíveis no teste são: um punho de ferro eletrificado (*gauntlet*), a metralhadora (*machine gun*), a escopeta de cano duplo (*shotgun*), a pistola de plasma (*plasma gun*), o lançador de foguetes (*rocket launcher*) e uma arma de raios (*railgun*). As armas são muito similares às dos Quakes anteriores, e o railgun emite raios da cor escolhida pelo jogador. Os globos de saúde (*health*), as armaduras e o Quad Damage (multiplicador temporário de força) também são similares ao que já existia, só que tudo bem mais bonito.

O que liga é o visual

O Q3Test é, de todos os Quakes, o que tem mais opções visuais. Graças aos recursos do OpenGL, há uma variedade de efeitos que podem ser ativados ou desativados para atingir um equilíbrio entre o visual do jogo e a

StarCraft

Construa laboriosamente por horas a fio, até que venham os Zergs

StarCraft não é o tipo de jogo que promete muito quando você o vê pela primeira vez. Descendente do WarCraft, é um jogo no molde clássico da estratégia em tempo real. Recolha minerais, construa edifícios, gere unidades de combate, arrase o inimigo. Graficamente, nenhuma novidade – 3D falso com perspectiva isométrica (também conhecido como "2D e meio") ao estilo de SimCity e Civilization. "Qual é o segredo de StarCraft?", você perguntará, depois do primeiro fim de semana ensolarado que passar desapercebido depois que a fita da secretária eletrônica lotar de convites não-respondidos de membros do sexo oposto, enquanto você chacina aliens, alheio a tudo. Por que o vício? Por que a legião de fãs? *Jogabilidade* é a resposta. Essa característica elusiva no mundo dos games, cuja definição de dicionário muito bem poderia ser "a capacidade de viciar" ou "o quanto um jogo é legal", é o segredo. StarCraft está exatamente no meio do caminho entre Civilization, onde você tem um mapamúndi inteiro pra conquistar e além do combate tem que lidar com impostos, cidadãos insatisfeitos e máfias da propina; e Myth, onde você tem apenas um grupo de soldados e todo o sentimento do mundo.

Neste jogo não basta ser forte; é preciso também ser inteligente

A administração em StarCraft é importante – os recursos são escassos e você tem que escolher entre construir prédios, pesquisar novas tecnologias ou aumentar o seu exército – mas não chega a atrapalhar o combate; na verdade, passa a ser uma parte da estratégia. Fortificar mais a base ou ir logo pro pau? Atacar com muitas unidades baratas ou poucas unidades caras mas eficientes? Atacar agora ou esperar o desenvolvimento de armas melhores?

velocidade. Embora a id alerte que o código não está otimizado, qualquer G3 produz taxas de animação ótimas. (Uma advertência: não mude a resolução, ou a sua tela ficará preta e você será obrigado a restartar à força.)
Mas o verdadeiro show são os tiros. São simplesmente maravilhosos. Além do som incrementado, eles têm efeitos visuais chocantes até para quem já jogou Unreal. Os foguetes impressionam com seus rastros de fumaça translúcida, que se dissipa de forma convincente no ar. E os tiros deixam marcas nas paredes e no piso! O jogo "limpa" a arena, eliminando suavemente as marcas de tiros, as manchas de sangue e os restos de jogadores mortos. Não dá para causar danos ao cenário, ao estilo de outros jogos 3D, o que é uma pena. O engraçado é que você pode atirar num corpo caído no chão e despedaçá-lo – uma boa forma de sacanear um oponente que você acabou de matar. Curiosamente, algumas superfícies ficam marcadas pelos tiros e outras não, e há portais que mostram o que há do outro lado e outros que não mostram. Talvez essas discrepâncias sejam revisadas na versão final.

Graças ao OpenGL, o Quake 3 ganhou opções de vídeo à altura da concorrência

E aí, vale?

Pelo que pode ser visto no teste, o Quake 3 Arena não vai passar de uma atualização do jogo clássico. E daí? Tá perfeito! Só vê-lo rodando já desperta os baixos instintos de qualquer um. É a garantia da continuidade do gostoso vício da carnificina online por mais uns anos, talvez até que a id invente um "Quake Matrix" com uma interface cerebral por onde a gente possa entrar numa arena virtual e dar porrada nos amigos e inimigos sem ter que usar teclado e mouse. Melhor do que está, só assim.

MARIO AV

e destruam tudo em minutos

Os tipos de unidades são muitos: terrestres, aéreos, com capacidades de ataque terra-terra, ar-terra, terra-ar, ar-ar. Você pode escolher entre aperfeiçoar os tiros ou a blindagem de cada tipo, ou adicionar os mais absurdos opcionais – invisibilidade, munição paralisante, possibilidade de se esconder embaixo da terra, a lista é infindável. Todas as possibilidades foram muito bem pensadas para que o conjunto fique sempre equilibrado. Se há invisibilidade, há também detecção. Se o seu tanque tem um canhão potente, por outro lado perde em mobilidade e cadência de tiro. Tem uma bola que o seu soldado pode tomar pra ganhar força, mas aí perde saúde. Há sempre um ponto fraco a ser explorado taticamente.
Além disso, você encarna três raças: Terranos, Zergs e Protoss. Elas são suficientemente iguais entre si para que você não tenha que aprender tudo do zero, e suficientemente diferentes para que seja preciso uma estratégia diferente para cada uma delas. Os terranos são muito adaptáveis – suas estruturas podem ser construídas em qualquer canto e podem mudar de lugar; suas unidades podem ser consertadas rapidamente. Os Zergs são mais fracos, mas mais resistentes – suas unidades eclodem em grandes quantidades e saram sozinhas após um combate, mas as suas estruturas só podem ser construídas em cima de uma meleca que você precisa preparar previamente. Os Protoss são os mais poderosos, mas também os mais rígidos – suas unidades têm grande poder de ataque mas custam muito caro e não podem ser consertadas; suas estruturas dependem de um esquema de fornecimento de energia.

Vamos construir juntos

Vai chegar uma hora em que jogar contra o computador vai encher o saco; aí então, nada melhor que chamar um adversário humano pro pau. O esquema de jogo em rede é muito bom: com apenas um CD até oito pessoas podem jogar. Suporta rede local, combate via Internet através do battle.net – com ranking, cliente de IRC embutido para antes e depois do jogo, chat durante o jogo, enfim, tudo a que tem direito. Uma opção bem legal é jogar modem-a-modem, só duas pessoas, mas em compensação evitando a lerdeza da Internet nacional.
Além disso, o site da Blizzard é referência obrigatória para quem quer se dedicar ao StarCraft. Esqueça o manual: no site você tem uma enciclopédia detalhada com todos os tipos de unidades e tecnologias e dicas específicas de estratégia, além dos tradicionais FAQs, notícias etc.

TOM B.

Diablo O RPG em tempo real mais confortável de jogar continua campeão

Se você gosta de jogos de luta, RPG e temas medievais e já leu "O Senhor dos Anéis" pelo menos uma vez, é provável que o jogo da sua vida seja Diablo. O quê? Você se encaixa na descrição e nunca jogou Diablo? Largue esta revista e vá comprar uma cópia imediatamente! Melhor: leia esta resenha, pelo menos, e depois vá à loja mais próxima.

O enredo do jogo não poderia ser mais clássico: o Bem versus o Mal. Você é o herói que vai travar a luta contra as forças malignas que tomaram conta do vilarejo de Tristan. Sua missão será explorar o submundo escondido e matar a fonte de todo o Mal: El Diablo. É claro que, para chegar a esse objetivo, você terá que chegar às profundezas dos calabouços e enfrentar criaturas que vão de esqueletos fugidos de alguma faculdade de medicina, passando por cachorros com sangue corrosivo e demônios alados, até cavaleiros negros e bruxos extremamente poderosos.

Para combater todas essas entidades do Mal você pode escolher entre ser um guerreiro, um mago ou um arqueiro (alguém pensou em Hexen?), com diferentes habilidades e que também utilizam diferentes armas e armaduras. À medida que você for explorando os níveis do submundo, irá encontrar itens como armas, papiros com mágicas, poções e dinheiro. Freqüentemente, será necessário voltar para o vilarejo a fim de repor suas forças, para obter informações dos habitantes ou para adquirir novos itens.

Estratégia é tudo

Mas por que tanto sucesso em torno de um enredo tão convencional? Existem vários motivos que levaram o Diablo a conseguir tamanha aceitação. A simplicidade e a praticidade de sua interface é um deles. Tudo o você precisa pode ser conseguido apenas clicando o mouse. A visão do jogador é sempre isométrica e não a do próprio personagem. A vantagem disso é que o jogador tem um controle bem maior sobre o ambiente em que se encontra. A verdade é que, para se jogar Diablo, não é necessário prática nem habilidade: basta clicar no oponente para dar-lhe uma espadada, uma flechada ou lançar uma magia (neste caso, com a tecla ⌘ pressionada).

Ter uma boa estratégia é fundamental no Diablo. E não é apenas saber se posicionar em uma batalha. Durante o jogo, você vai encontrando dezenas de itens que podem ser úteis ou não. A grande sacada do jogo é justamente o clima de RPG. Seu guerreiro, mago ou arqueiro começa com nível zero de experiência e algumas moedas de ouro, uma espadinha e um escudo fuleiros. À medida que vai avançando nos níveis, é possível encontrar armas, vestimentas, capacetes, anéis e amuletos, que vão melhorando conforme o herói vai se aproximando do Inferno. Os benefícios de cada objeto variam com o nível em que você se encontra. Muitas das criaturas dos calabouços podem lançar bolas de fogo, cargas elétricas e magias. Há situações em que uma boa armadura e um machado poderoso podem resolver. Em outras, um manto que protege contra mágicas pode ser ideal. Por isso, é importante guardar objetos para diferentes ocasiões.

O fato de se poder escolher entre um guerreiro, mago ou arqueiro no início do jogo também o torna mais atraente. Cada um desses personagens permite jogar de uma maneira diferente, pois eles demandam estratégias completamente distintas. Um guerreiro, por exemplo, terá muito mais força do que um arqueiro. Este, por sua vez, terá muito mais destreza. Já o mago pode ter feitiços poderossíssimos. Até os cenários mudam de acordo com o personagem. No final das contas, o usuário fica tão viciado (e como vicia!) que acaba fazendo uma partida com cada um deles.

Diablo, com suas catacumbas povoadas de seres abismais, é ideal para jogar com a luz apagada

Jogando em grupo

Uma das coisas mais fantásticas do Diablo é a possibilidade de jogá-lo em rede ou pela Internet. O programa permite conexão direta entre dois computadores ou via modem, além de suportar redes AppleTalk e Novell, no caso de haver mais de dois jogadores.

Jogar em rede requer estratégias diferentes das usadas no modo solitário e permite escolher entre três categorias: Normal, Hell ou Nightmare, sendo que para as últimas duas seu personagem tem que ter um nível de experiência mínimo.

De maneira geral, a partida em rede é mais difícil, pois requer uma estratégia conjunta entre todos os participantes e as criaturas podem aparecer em maior número ou ter outras características. Por outro lado, se por acaso você morrer, alguém poderá usar a magia *Resurrect* (muito conveniente). Se isso não for possível, você recomeça o jogo com o mesmo nível de experiência, mas sem os itens que tinha quando morreu (eles ficam "esperando" no lugar da sua morte).

Ao contrário do modo solitário, não é possível salvar um jogo em rede. Em compensação, existem atalhos do vilarejo para os diferentes níveis do jogo, inclusive o Inferno. Assim, se seu personagem tiver nível de experiência mais avançado, não é preciso enfrentar novamente as criaturas fracotes dos níveis mais básicos.

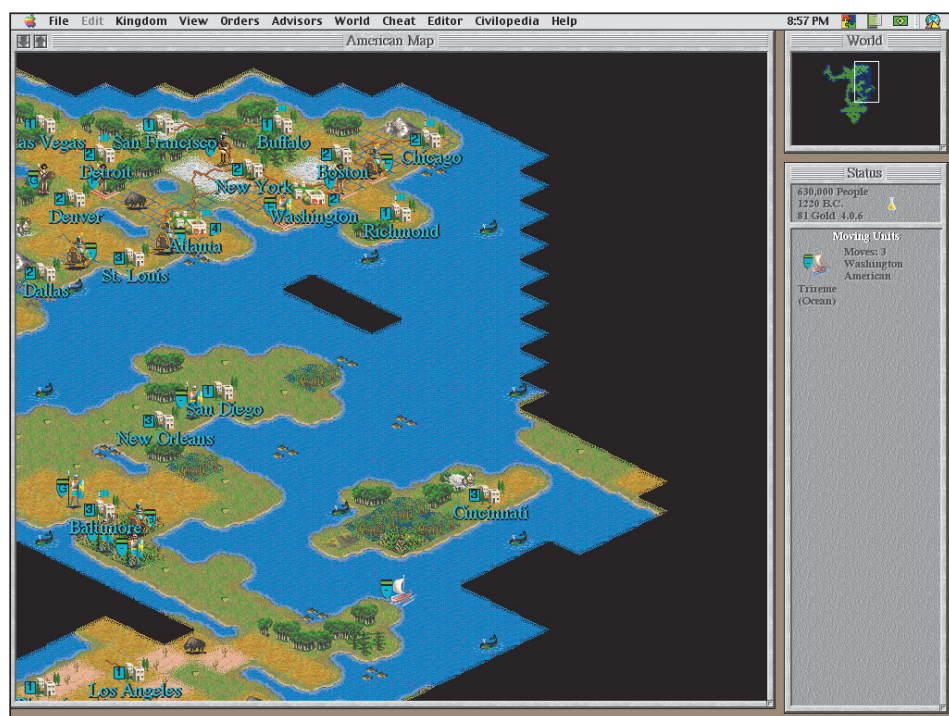
Se você tiver uma conexão boa com a Internet, também é possivel se conectar ao servidor Battle.net para jogar Diablo com centenas de outros jogadores conectados. É realmente muito legal, mas se a sua conexão não for rápida o suficiente, o jogo pode ficar atravancado ou até mesmo não rolar.

O veredito

Diablo é um jogo extremamente viciante e pode fazer com que você fique em frente ao computador até altas horas da madrugada sem conseguir sair da cadeira. Apesar de ter sido lançado há três anos e não ter gráficos muito elaborados, ele ainda é um dos melhores jogos do estilo já concebidos. Além disso, a Blizzard já está finalizando o Diablo II, para desespero total de quem está querendo se livrar do vício.

MÁRCIO NIGRO

Civilization II

Domine o mundo sem sair de casa

Se você acha SimCity legal, vai adorar este jogo. Civilization II é um jogo de estratégia no qual você deve construir uma civilização, protegê-la dos inimigos e conquistar a propriedade alheia. O objetivo? Ora, conquistar o mundo, Pinky.

Você começa belo e formoso no meio do nada, com um mísero peão de obra. Tudo é um pouco confuso na primeira vez. Você fica meio perdido lá, com seu panga e nenhuma barra de ferramentas para ajudar. Aí você grita por socorro esperando ajuda. Então, milagrosamente, os deuses mandam uma espécie de tutorial que se desenvolve durante o jogo, ensinando coisas como construir uma cidade ou formar um exército.

Depois de um tempo com o jogo na sua frente, você começa a se acostumar com ele, depois a gostar e, quando você menos espera, já passou uma porção de horas em frente ao Mac até finalmente dominar o mundo ou ser destruído por uma civilização inimiga.

Bonito, hem? Ensinando História errado!

Travellers Report

The Romans have nearly completed their great project, Pyramids.

OK

Mas ser dono de um império não é tão fácil assim. Você também sofre com cidadãos revoltados que não gostam do seu governo tão promissor, por mais que você cumpra todas as promessas feitas em campanha. Campanha? Que campanha? Bom, isso depende do tipo de governo que você implantar, que pode ir desde uma monarquia pura e simples até a complicada democracia.

O tempo vai passando e o seu povo vai desenvolvendo técnicas, como a arte da escrita, a pólvora etc. Com isso, você pode negociar com os inimigos quando eles são mais fortes, oferecendo, em troca da paz, conhecimentos ou ouro.

Uma das graças do jogo é dar nomes alusivos à realidade a lugares absurdos

O grande atrativo da nova versão em relação à primeira é o jogo multiplayer. O problema é que, jogado em rede, Civilization se torna muito cansativo. Quando você joga sozinho não existe a rodada, característica de qualquer jogo em grupo. Agora imagine sete jogadores (o limite máximo), todos com grandes cidades coalhadas de habitantes. Se cada jogador tiver vinte homens se movimentando por rodada e demorar dez segundos para mexer cada um, você vai ter que esperar quase 24 minutos (7 x 20 x 10 = 1400 segundos) para jogar novamente. Dá até para dar uma corridinha em volta do quarteirão. Ou ir jogar PlayStation na TV da sala.

Guerras, conquistas, negócios, cidades, mais cidades... até que chega um ponto em que enche o saco, uma síndrome idêntica à sofrida quando se joga SimCity. Depois de um tempo, aquela cidade cansa e você vai enjoando do jogo, até não querer mais saber dele. Mas, depois de um certo tempo, dá aquela vontade imensa de conquistar o mundo e você começa tudo de novo. E assim caminha a humanidade.

OCTÁVIO MARON

Lode Runner 2 O ilustre herdeiro da psicodelia nos games

Já se vão 16 anos de história. Clássico desde 1983 em diversas plataformas, Lode Runner é um daqueles jogos que vão e voltam em busca do sucesso de outrora. Dos primórdios da primeira versão monocromática, só restou o espírito. Depois de uma garibada no visual em 95, agora ele retorna radicalmente mudado.
O mote é o mesmo: você comanda Jake, o herói (agora também numa versão feminina, Jane), que continua tentando recuperar o tesouro roubado do seu povo através dos labirintos do Império Perverso. Para isso, você continua tendo que subir, descer, correr, escalar, cavar e enfrentar os monges, cada vez mais doidos, atrás do ouro. A diferença radical está no visual. São mais de 150 níveis, divididos em cinco mundos diferentes, totalmente em "2D e meio". Num primeiro momento, os mais aficcionados podem se confundir com esse novo ponto de vista, mas é só jogar um pouquinho para se sentir em casa.
Basicamente, Lode Runner é um grande quebra-cabeças onde é possível exercitar as noções de tempo e lógica. Ainda mais agora, com esse novo visual que parece um desenho de M.C. Escher com um toque tecno, com direito até a cenários com *lava lamps*, como numa boate clubber.
Como na última versão, você dispõe de engenhocas para lutar contra os monges, além de vários tipos de bombas extremamente úteis para ir conquistando o maior número de peças de ouro. O negócio é ficar bem esperto na hora de usá-las para não se matar sem querer. As bombas lineares explodem em várias direções, detonando cinco tijolos. Tem bomba para tudo: para usar verticalmente, horizontalmente, para cima e para baixo, mais uma superbomba, sempre variando o uso em cada situação.
Entre os acessórios, você conta com coisas muito interessantes: um manto mágico para se fantasiar de monge, um para virar tijolo e outro para ficar invisível; um latão de combustível para grandes explosões; bombas e minas para serem armadas e utilizadas à distância; um relógio que congela os inimigos e, por fim, uma poderosa "bola de praia" para matá-los. Além de tudo isso, você ainda interage com alavancas e dispositivos que ativam diversas partes secretas do cenário, abrindo caminho para o que parecia impossível de alcançar.
A relação com os monges continua do mesmo jeito: encoste neles e morra. Simples como isso.

Lode Runner, um dos jogos de maior longevidade da história, prova que a qualidade de um game não depende de efeitos visuais e sonoros mirabolantes, mas de criatividade no design e facilidade de jogar

A diferença é que agora existem três tipos de monges. Os monges azuis são cegos e seguem um padrão de movimento. É bom observá-los um pouco para não cometer erros. Os monges roxos são imprevisíveis. Às vezes seguem um padrão, às vezes correm para atacar. Mas o pior mesmo são os monges negros. Eles são implacáveis. Se estão no mesmo nível que você, com certeza virão te pegar. Para matar os monges existem dois jeitos: atacá-los com uma bomba ou prendê-los num buraco. Como nas versões anteriores, eles se regeneram quase sempre, mas é bom ficar ligado, que nem sempre é no mesmo lugar.
Seguindo a tendência, Lode Runner 2 também tem uma opção de jogo multiplayer, com até oito jogadores, na rede local ou na Internet. Além disso, o jogo vem com um editor de níveis para você mesmo criar os seus cenários. Mantendo a fórmula original e com esse novo visual moderno e engenhoso, Lode Runner 2 é garantia de diversão absoluta, sozinho ou com os amigos.

JEAN BOËCHAT

Onde encontrar

QUAKE 3 TEST *Gratuito*
id Software: www.quake3arena.com

STARCRAFT *R$ 188*
Blizzard: www.blizzard.com
Starcraft Compendium: http://battle.net/scc
Starcraft Walkthrough: www.pixelplanet.com/Games/scwt.htm

DIABLO *R$ 79*
Blizzard: www.blizzard.com

CIVILIZATION II *R$ 155*
MacSoft: www.wizardworks.com/macsoft

LODE RUNNER 2 *R$ 155*
MacSoft: www.wizardworks.com/macsoft

FUTURE COP – L.A.P.D. *R$ 81*
Electronic Arts: *www.ea.com.br*

FALCON 4.0 *R$ 149*
MacPlay: *www.falcon4.com*

MYTH 2 *R$ 65*
Bungie: www.bungie.com
Servidor para jogo em rede: www.bungie.net
Site de fãs: www.myther.com
Plug-in para Star Wars: http://www2.cruzio.com/~owens5/

CARMAGEDDON 2 *R$ 184*
Interplay: www.interplay.com

OUTROS GAMES
AppleStore: *(011) 535-6161*
GreenLeaf *(Myth II): (011) 6942-2274*

JOYSTICKS
AppleStore: *(011) 535-6161*
MGI *(MacAlly): (011) 287-0448*
Plug Use *(Microsoft Sidewinder): (011) 865-2030*

Future Cop

Qualquer semelhança com o Robocop não é coincidência

Future Cop: L.A.P.D. marca a volta da Electronic Arts ao mundo dos Macs, depois de quatro anos de boicote. Não é uma volta triunfal, mas também não faz feio.
A idéia do jogo é a mais americanóide possível: você é um membro do departamento de polícia de Los Angeles (L.A.P.D.), em algum momento no futuro, e controla o X1-A – um veículo parecido com o robô-vilão do filme Robocop – que anda, voa e é superarmado. Sua missão é acabar com as gangues que tomaram conta das ruas da cidade, matando e destruindo tudo que aparecer na frente. Poético, não?
O Future Cop, que tem manual em português, traz dois modos de jogo: Crime War (Guerra ao Crime), onde o jogador escolhe entre oito áreas de Los Angeles tomadas pelo crime, e Precinct Assault (Ataque à Delegacia), um batalha entre dois jogadores contra o Sky Captain, controlado pelo computador ou por um amigo. A partida entre duas pessoas pode ser jogada via rede (Internet, LAN ou modem) ou no mesmo Mac, com a tela dividida ao meio.
No começo de cada jogo, você pode escolher entre três tipos de armas que vai carregar – metralhadora, mísseis e bombas –, um ou dois jogadores, dificuldade e modo Crime War ou Precinct Assault.

Cuidado! O canhão vai atingir você pelas costas!

Comandos simples

A interface de Future Cop é bastante simples e pode ser controlada por mouse (não muito recomendável), teclado ou gamepad.
Felizmente, não há muitos botões para apertar, o que torna o jogo bem intuitivo. No modo Crime War, encontram-se na tela as informações sobre seu nível de vida, quantidade de munição e uma espécie de sonar que indica a presença dos inimigos, que são homens armados, naves, veículos sobre rodas e dispositivos automáticos que atiram em você. Também é possível acessar um mapa que mostra as parte de Los Angeles em que você conseguiu eliminar o crime.
O X1-A é um transformer. Enquanto está no modo andante, é possível até economizar munição atropelando alguns inimigos. Já o modo hovercraft flutua suavemente sobre o chão, mas não tem a capacidade de sair voando atrás das naves.
O modo Precinct Assault parece um "caça à bandeira". Você defende seu forte e fabrica tanques e naves para ajudar a combater o ataque inimigo. Ao longo da partida, será necessário controlar postos e armas do inimigo que protegem vária áreas. À medida que isso acontece, você vai ganhando créditos para produzir mais tanques e naves. No começo, o modo é bem interessante, mas pode ficar um pouco entediante com o passar do tempo.
Um dos aspectos mais negativos de Future Cop é o fato de não ser possível salvar a partida até que se mude de nível, sendo que cada um dos níveis pode ser bastante demorado. Se você morrer, tem que começar tudo de novo.
Em compensação, a arte e as animações são bem legais. A máquina mínima recomendada é um Mac com processador PowerPC 604e de 180 MHz, mas sugerimos algo como um 8500/250 ou superior.
Há ainda várias surpresas e características só presentes na versão Mac de Future Cop, incluindo Easter Eggs e filmes humorísticos. Selecionando About FutureCop, não são apresentados apenas os créditos, mas também animações engraçadas do X1-A. Ao sair do programa, é possível escutar uma mensagem que diz o seguinte: "Sky Captain não sabe se você está jogando este jogo num Mac. Todos os macmaníacos devem mandar seus cartões de registro para que possamos fazer mais grandes jogos para Mac!". Um toque legal para que o usuário mostre seu apoio à Electronic Arts.
Não há muito o que reclamar do Future Cop. É um jogo violento, muito violento, e não é recomendável para crianças de pouca idade. Também não é nada educativo – aliás, mostra uma visão extremamente pessimista do futuro de Los Angeles –, mas proporciona horas de diversão. E ninguém pode alegar que ele é perigoso por apresentar situações muito semelhantes à realidade. Ao menos por enquanto.

MÁRCIO NIGRO

Escolha o seu joystick

FCS MARK I

ThrustMaster, R$ 391

O Flight Control System Mark I é, aparentemente, o único dos modelos testados que já saiu de linha, talvez pelo seu visual um tanto datado. Mas ele tem características únicas, como o conector embutido padrão PC.
Traz ainda um gatilho, três botões (um deles para ser acionado pelo dedo mindinho) e controlador direcional.
Mas quem for canhoto deve ficar longe desse modelo, pois ele foi totalmente desenhado para ser usado por pessoas destras.

MACALLY JOYSTICK

MacAlly, R$ 152

Você é tradicionalista e gosta dos joysticks com apenas dois botões, tipo Atari? Então, este é feito para você. Ele ainda tem um seletor de ID de duas posições, para permitir que outro joystick igual seja conectado ao seu Mac, o que é bem legal para duas pessoas brincarem com um emulador de console.

GAME PAD PRO USB

Gravis, R$ 126

O GamePad Pro USB tem o mesmo desenho de um controlador de PlayStation e funciona em qualquer iMac ou G3 azul. Nem é preciso dizer que ele é o companheiro ideal para o Virtual Game Station (emulador de PlayStation) da Connectix. Ao todo, são dez botões de ação e um controlador direcional com um mini-joystick aparafusável, que mais atrapalha do que ajuda.
Ele só funciona com games compatíveis com os Apple Game Sprockets, mas, pelo relativamente pouco que custa, é uma boa pedida.

Fotos Marcos Bianchi

BLACKHAWK

Gravis, R$ 155

O Blackhawk é menor que um mouse pad, mas seu desenho compacto não o torna menos funcional. O disparador e os dois botões do controlador são muito bem posicionados, proporcionando um controle bem confortável.
Porém, há um botão na base que não está no melhor dos lugares para quem precisa exercer reflexos rápidos. E, devido à ausência de um ajuste direcional, ele pode não ser muito adequado para alguns jogos.

F-16 FIGHTERSTICK

ESCOLHA DA MACMANIA

CH Products, R$ 411

Este é caro, mas é o melhor do mercado.
A grande vantagem dele são suas 24 funções programáveis, que ajudam ou dispensam totalmente o teclado em simuladores de vôo. Ele pode ser programado para executar qualquer atalho de teclado do Mac e traz comandos prontos para os jogos mais populares. Você pode achá-lo grande demais, mas ele é uma réplica do manche do caça F-16 "Falcon".

FLIGHTSTICK PRO

CH Products, R$ 182

Não tem um visual muito inspirado, mas é bem confortável de usar, com todos os botões ao alcance de seu indicador e polegar.
Como é comum nos joysticks análogos, ainda traz três controles para calibragem do dispositivo. Um software permite programar as funções dos botões e até usá-lo como mouse. Por ele ser um velho conhecido de muitos usuários, muitos jogos oferecem suporte direto ao Flightstick Pro.

CH PEDALS

CH Products, R$ 205

Usar os pés como controle muitas vezes faz mais sentido que usar as mãos. Os CH Pedals podem ser usados em dois modos, carro e avião, em conjunto com volantes ou manches. O movimento em torno de um eixo transversal torna esse produto mais apropriado para corridas de carro do que para simulações de vôo. (A versão Pro, que custa R$ 211, tem o movimento deslizante longitudinal.) Mas os dois tipos de jogos se beneficiam igualmente da possibilidade de livrar suas mãos de certas tarefas.

SIDEWINDER PRECISION PRO USB

ESCOLHA DA MACMANIA

Microsoft, R$ 219

Apesar de não ter sido criado para ser plugado em um Mac, o Sidewinder Precision Pro funciona surpreendentemente bem com com as máquinas USB da Apple. Seu sensor de movimento permite movimentar o cursor apenas movendo o joystick, sem tocar em nenhum botão.
Super-anatômico, é disparado o melhor controlador disponível para o iMac. Mas só funciona com jogos que usem os Sprockets.

FX 3000

Suncom, R$ 96

O FX 3000 ganhou o prêmio de joystick mais esquisito, com sua aparência de Nike Air derretido. Oferece um gatilho e três botões que podem ser completamente programados através de um painel de controle. Possui ainda uma chave que determina uma segunda função para cada botão. E as ventosas em sua base são as melhores que já experimentamos, garantindo firmeza total.

FIREBIRD 2

Gravis, R$ 277

O Firebird 2 não é exatamente um joystick pequeno. Inclui nada menos do que 13 botões e um controlador direcional. Ele ainda assume a função de mouse, de modo que você pode ficar com as mãos nele para qualquer tarefa no computador (mas ainda não dá para substituir o mouse em tudo). É possível atribuir até 106 atalhos de teclado para os seus botões e até mesmo programar códigos de cheat para serem acionados por um botão.

MAC MOUSESTICK II

Gravis, R$ 143

O Mac MouseStick não é lindo, mas é confortável e tem dimensões reduzidas, oferecendo um gatilho e quatro botões programáveis.
Ele é uma boa opção para quem quer um joystick funcional, sem muitas complicações.
Outra característica interessante é o ajuste de tensão, que possibilita ao usuário determinar a firmeza a seu gosto. O software incluído com o produto traz configurações prontas para mais de 100 jogos.

iSTICK

MacAlly, R$ 229

Com um visual translúcido no estilo do iMac, esse joystick para porta USB oferece ajuste de quatro direções, controles precisos e gatilho de disparo rápido, além do próprio manete.
Infelizmente, seu software de configuração é um tanto problemático. Em nossos testes, o ajuste pré-programado para alguns jogos simplesmente não funcionou.
Mas é, ao menos por enquanto, o único joystick USB disponível no Brasil.

Falcon 4.0

O simulador que vai chocar os seus amigos pecezistas

O Falcon 4.0 é, sem dúvida, o lançamento mais esperado dos últimos anos no campo dos simuladores de vôo. Sua primeira versão foi lançada há mais de dez anos e desde então não houve mais atualizações para o Macintosh. Para os macmaníacos fãs da aviação só restaram o F/A-18 Hornet e o A-10, os quais cumpriram muito bem seu papel como jogos de simulação. Mas estava faltando algo realmente bom para o Mac. Muitos "pilotos" já estavam quase desertando para o lado inimigo, depois de verem tantos jogos fantásticos sendo lançados para PC, com tecnologias mais novas. Mas a vingança chegou e não temos mais nada a reclamar.

Exuberância envolvente

O Falcon 4.0 é daqueles jogos que você começa a babar logo que vê a embalagem. Mas a empolgação não fica só nas belas fotos da caixa; além de bonito, ele é muito bom, um excelente simulador de vôo.

Abrindo a caixa, você encontra um mapa completo da península coreana (as missões se passam nesse palco) e um manual gigante (bate fácil o do Photoshop) com informações detalhadas sobre o avião, os armamentos, a teoria do vôo e a simulação em si.

Obviamente, é um jogo para poucos. Nem todo mundo gosta de jogos desse tipo, pelo seu grau elevado de dificuldade de controle e de compreensão. Mas para quem gosta de simuladores de vôo, esse é um prato cheíssimo. A simulação acontece em cima do mais popular avião de caça dos nossos tempos, o norte-americano F-16 Fighting Falcon, um caça monomotor extremamente ágil, de fácil pilotagem e de grande capacidade de armamento. A ação se passa entre a Coréia do Sul e a do Norte, quando esta última ultrapassa as fronteiras de seu país e põe o mundo em alerta. As missões variam entre dar apoio aéreo para aviões de ataque A-10, interceptação de bombardeiros e aviões de carga e bombardeios a alvos estratégicos.

Na área da simulação, o jogo beira a perfeição. A ambientação, o cenário e o som são magníficos. As imagens são belíssimas, com vários detalhes realísticos do solo, do céu e do avião com todos os brilhos, reflexos e cores que o mundo real oferece. Como todo bom simulador, existem milhares de comandos no teclado, displays do avião e técnicas para aproveitar o máximo do jogo. Você pode falar com pilotos do seu esquadrão, com a sua base, ou solicitar dados para os aviões de vigilância e reconhecimento. Você pode inclusive reabastecer no ar (o que não é muito fácil). Mas não se preocupe: o manual explica tudo direitinho. O jogo também tem um banco de dados muito completo, com informações sobre todos os armamentos. Na área técnica, o jogo é exigente. Você não precisa necessariamente de uma placa gráfica, mas é obrigatório o uso de pelo menos um joystick para manobrar o avião. Sem ele, não é possível jogar.

Segure o manche!

O jogo funcionou muito bem em um iMac e rodou esplendidamente em um G3/400, mas também funcionaria em um Mac com processador 603 de 200MHz (ou seja, alguns Performas e Power Macs não-G3 mais novos). O ideal é ter manche e pedais para o controle, um G3 com placa gráfica (ATI Rage ou 3Dfx) e bastante memória. Existe a opção de jogo em rede com outros oponentes (um máximo de 15 jogadores) em várias mis-

Se você não tiver muita habilidade de pilotagem, pelo menos pode fazer uns fundos de tela maneiros

Olhar para o lado dá uma noção da espetacularidade da paisagem simulada. Repare que tem até os reflexos do interior da aeronave no vidro e o da mão do piloto no visor

Você voaria num avião com pintura pele de tigre?

sões e em várias situações.
Resumindo, o Falcon 4.0 é o melhor simulador de vôo que já apareceu na tela de um Macintosh, tanto do ponto de vista profissional como do ponto de vista da diversão. É bem dinâmico, rápido e belo. Seu único ponto negativo é a necessidade de um joystick, o que de certa forma faz bastante sentido se você lembrar que ninguém controla um avião com um teclado.

DOUGLAS FERNANDES

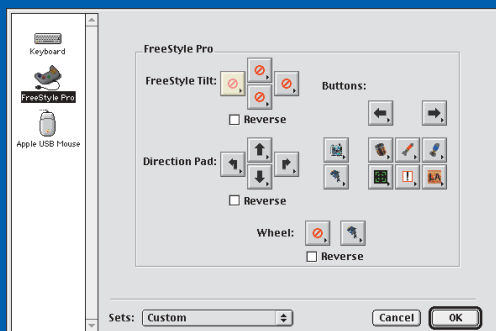
Fique ligado

OPENGL *Biblioteca de programação, desenvolvida pela SGI, que virou padrão para aplicações 3D, de games a programas profissionais. Contém funções de renderização, texturas, efeitos especiais e outras características prontas para usar, que não precisam ser programadas pelo autor do aplicativo.*

VOODOO *Chipset desenvolvido pela 3Dfx Interactive e licenciado para diversas companhias (Creative Labs, Diamond Multimedia, TechWorks e MicroConversions, entre outras). É um acelerador para gráficos 3D que funciona em conjunto com o circuito de vídeo do computador, liberando o processador do trabalho pesado de gerar gráficos tridimensionais. A placa Voodoo2 é considerada igual ou ligeiramente superior à ATI Rage 128 que equipa os Macs G3 azuis.*

ATI *Empresa que desenvolveu os chips de aceleração 3D Rage, presentes em todos os Macs recentes. O Rage Pro é embutido na placa-mãe dos iMacs e G3 beges; o Rage 128 é uma placa PCI pré-instalada nos G3 azuis, com aproximadamente o dobro da velocidade.*

SPROCKETS *Nome da biblioteca de extensões da Apple que facilita muito o trabalho de desenvolvedores de games, simplificando a adição de funções como jogo em rede e compatibilidade com joysticks. Existem quatro tipos:*

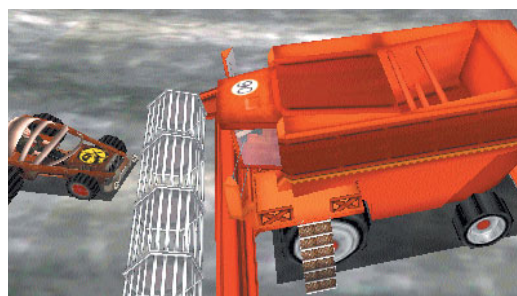
- ***DrawSprocket:** permite configurar a resolução do monitor sem sair do jogo.*
- ***InputSprocket:** Traz o* plug and play *para o mundo dos joysticks. Jogos compatíveis com Sprockets trazem uma janela padronizada de configuração dos botões* (ao lado).
- ***NetSprocket:** interface padrão para participar de games em rede. Permite também o chat entre jogadores.*
- ***SoundSprocket:** Permite que os jogos acessem as funções de som do Mac, incluindo os efeitos de som 3D.*

Carmageddon 2

Muito mais violência, muito mais sangue, muito mais diversão

Carmageddon 2: Carpocalypse Now. Com um nome desses, o que mais se pode esperar?
Ele continua terminantemente proibido de ser vendido traduzido. Dizem por aí que faz mal para quem joga, influenciando os motoristas a sair atropelando pessoas e batendo seus carros. Confesso que de vez em quando, no trânsito de São Paulo, também sinto vontade de sair trombando meu carro em certos motoristas idiotas. Mas até aí, assassinar pessoas passando por cima delas na rua é, no mínimo, falta de educação.
Carmageddon é apenas um jogo. Um mundo virtual onde as regras são outras. Aliás, a regra é não existir regra. Os objetivos continuam sendo os mesmos: vencer a corrida como um corredor normal, fugindo da porradaria alheia, ou encarar a temível batalha sangrenta. Você precisa ir juntando créditos. E a forma mais fácil para isso é ir atropelando qualquer coisa viva que se mexa na tela. Prepare-se para ouvir os berros dos pedestres e ver o sangue se espalhando no monitor. Agora, com muito mais realismo. Nem cachorro escapa da fúria motorizada.
A aceleração 3D faz a versão anterior comer poeira. Se você tem uma placa Voodoo ou um G3, a festa está garantida. Para melhorar ainda mais, agora você interage muito mais com o cenário, arrancando postes e árvores e atravessando paredes de vidro, portões e grades, sem deixar nada sobrar.
Basicamente, Carmageddon é um racha no melhor estilo. Só que muito mais seguro do que na realidade. Como jogo de corrida, eu ainda não vi nada parecido. É emoção o tempo todo. Você tem liberdade total para fazer o que quiser, seguir qualquer caminho do cenário.
A pancadaria agora conta com novos ingredientes para aumentar a adrenalina. São vários *power-ups* que você vai encontrando no caminho.
Alguns para usar contra os inimigos, tais como óleo para derramar na pista, pulo de canguru, carro de pedra, um raio repelente etc. Contra os pedestres há outros truques sensacionais, que transformam pessoas comuns em bêbados, suicidas, gordos, congelados ou dançarinos, além de outros que provocam as mais diferentes mortes: por choque elétrico, inflando-os até que saiam voando ou espalhando os pedaços dos corpos, fazendo muito mais sujeira.
O jogo é organizado em dez níveis, que contêm três corridas e uma missão, a qual normalmente consiste em uma corrida solitária contra o tempo. Nas disputas você encontra 40 veículos diferentes, dos quais apenas 20 você pode pilotar. Da primeira versão sobraram apenas sete carros, que enfrentam agora modelos como uma Ferrari, um Lamborghini e o charmoso Fusquinha. Mas não é só isso: você pode encarar os inimigos com veículos mais bizarros, como por exemplo um teco-teco sem asas, que é perfeito para chacinar muito mais pedestres.
Você pode consertar o carro em plena corrida e fazer upgrades mecânicos entre uma fase e outra, mas para isso deve coletar uma boa quantidade de créditos. Eles são acháveis ao longo do cenário ou podem ser obtidos atropelando todos os seres vivos que puder.
O sistema de inteligência artificial dos inimigos melhorou sensivelmente. Agora você só é atacado se provocar. Mesmo assim, existem alguns que só estão interessados em vencer a corrida e que, para entrar em combate, têm que estar de saco bem cheio das suas provocações. Você pode descobrir isso através de um *status bar* que informa o humor de cada piloto e o estado de seus bólidos. Se a sua meta for entrar na porrada, há até um esquema de botar uma mira em um veículo em especial e sair à caça dele.
Como se tudo isso não bastasse, a adrenalina inebriante de Carmageddon não fica apenas nas disputas solitárias. O esquema de jogo em rede está bem melhor que na versão anterior, aceitando até oito jogadores em diversos disputas de todo tipo. Os objetivos são os mais variados: destruir todos os competidores, cruzar primeiro todos os *checkpoints* e "caça à raposa", entre outros.
Por fim, um dos recursos mais legais é o replay, que funciona com diversas câmeras e permite gravá-lo como filminho de QuickTime para distribuir entre os amigos.
Carmageddon 2 vai continuar proibido no Brasil. É uma pena. Apesar de toda a sua violência, continua sendo um dos jogos mais divertidos de toda a história dos games de computador.

JEAN BOËCHAT

Invadir uma base aérea com um carro de corrida? Sim!

Muitos carros novos pra zoar. Carmageddon 2 é o jogo de corrida com os veículos mais absurdos do planeta

Myth II A saga continua

Homens musculosos envergando tangas de pele. Vilas em chamas. Flechas incendiárias riscando o céu enegrecido pela fumaça. Anões guerreiros. Legiões de zumbis. O cheiro de corpos em decomposição pela manhã... Bem-vindo ao mundo de Myth II!

Por que só os anões têm a habilidade de lançar granadas?

Estratégia em tempo real – a categoria em que Myth II se encaixa – significa que você não controla um carinha, mas sim grupos, selecionando com o mouse e emitindo ordens: arqueiros protegendo a ponte, anões na colina, o mago na retaguarda e por aí afora.
Quando o pau come, você não tem muito controle individual, mas precisa prestar atenção nas formações e fazer correções em estratégia e posicionamento – coisas do tipo "ei, este guerreiro está sozinho e tomando um couro; melhor mandar uma galera ajudá-lo" ou "lá vai o anão fazer merda de novo e explodir o **meu** exército (eles adoram fazer isso); é preciso mandá-lo pro outro lado".
Ao contrário dos demais jogos do tipo, o Myth II deixa de lado a parte logística – coisas do tipo mineração, construção de prédios e formação de novas unidades; ou seja, você precisa se virar com o exército que ganha no início da fase (mais eventuais reforços que pintam de vez em quando). Aqueles que sobrevivem acompanham você na próxima; portanto, pense duas vezes antes de mandar caras experientes pra roubada indiscriminadamente.
As unidades são as velhas conhecidas da primeira versão, com algumas novidades divertidas: os arqueiros agora podem atirar flechas incendiárias, há anões armados com morteiros, soldados com armadura resistente às flechadas e um mago que atira impressionantes bolas de fogo. Evidentemente, o lado do Mal também tem algumas surpresas desagradáveis, mas jogue você para saber...

Visual perfeito

Graficamente não houve muita evolução, o que não chega a ser um problema – o original já era show. A mistura de 3D (para o chão e as estruturas maiores) com sprites 2D (para coisas como personagens, árvores e bichos) dá um efeito muito realista. Na versão 2 há mais efeitos de altura, ambientes internos e detalhes bacanas como bichos na floresta, fogo que se alastra, neblinas, cachoeiras, tempestades...
Assim como no Myth original, depois de uma batalha o chão permanece chamuscado, ensangüentado e salpicado de pedaços de cadáveres – que satisfação! Mas, se você teme que esse tipo de coisa transforme seus pimpolhos em psicopatas, há sempre a politicamente correta opção "sem sangue".
A interface continua difícil, mas é o tipo de coisa que vale a pena aprender. A nova palete ajuda bastante: agora dá pra controlar praticamente tudo pelo mouse. Você presta menos atenção no teclado e mais na tela. Movimentar a câmera de um modo eficiente continua sendo uma das chaves para uma boa batalha; e não subestime a importância de agrupar suas unidades em presets – para não ter que perder tempo tentando selecionar um anão correndo entre as árvores enquanto o pau come solto.
A parte de jogo em rede é bem feita e tem tudo o que se esperaria. O mais bacana é o pega-pra-capar pela Internet: um site servidor (www.bungie.net) tem suporte a times, ranking e chat durante o jogo. Você começa como soldado raso, com um ícone de espadinha, e vai subindo de posto! Há também a possibilidade de jogar IP-a-IP direto: basta antes mandar o seu IP pro adversário pelo ICQ ou email (use o freeware MyIPAddress para achar o seu IP certinho) e boa pancadaria!
Quando esse tema de fantasia medieval finalmente encher o saco, dê uma checada nos editores de terreno e unidades, que no fim das contas são a maior novidade desta versão. Não são fáceis de usar, mas o controle que oferecem é completo. Já existem por aí Myths II adaptados para a Segunda Guerra Mundial, para o Velho Oeste e até mesmo para o universo Marathon!
E, pra fechar com chave de ouro, esta versão está totalmente traduzida pro português. Não é indispensável, mas entender a história aumenta bastante o prazer do jogo. Embora a qualidade da tradução e das locuções seja bem boa, ainda fica aquela sensação de novela mexicana do SBT. O que não é necessariamente mau – boas risadas garantidas!

TOM B.

O que vem por aí

Na última E3 (Electronic Entertainment Expo), em Los Angeles, algumas coisas ficaram claras com relação à indústria de jogos para computadores. Primeiro, o mercado não está mais na infância ou em crescimento. É um setor maduro, que tem um potencial lucrativo imenso.
Basta comparar a indústria de jogos à indústria cinematográfica. Um filme de Hollywood custa entre 30 e 200 milhões de dólares e rende 7 dólares por ingresso, em média. Um jogo de computador custa no total uns 4 a 5 milhões de dólares e rende uns 40 a 50 dólares por caixa. Se cada garoto que compra um ingresso para um filme comprar o jogo, o jogo vai render umas 6 a 7 vezes mais que o filme, custando apenas uma fração.
Porém, outros fatores influem nessa equação. Por exemplo: meninas. Meninas não compram jogos de computador. A indústria de jogos percebeu isso e a Mantel Media criou os jogos da Barbie. Tem tudo aquilo que as meninas gostam: jogos para vestir a Barbie e brincar de casinha etc. Porém, como é feito para crianças, o jogo tem que ser educativo; então, a Barbie ensina um monte de coisas para a garota que está brincando. E como meninas também adoram o iMac, a Mantel está lançando todos os jogos para Mac e PC.
Mas é óbvio que não tem só jogos para meninas vindo por aí...

StarCraft e Diablo, maiores e melhores

A Blizzard Entertainment está com tudo e não está prosa. Para começar, a extensão do StarCraft acabou de sair nos EUA. O nome da extensão é Brood War e continua a saga de exploração e guerra intergalática. Mas não são apenas mais histórias, mais mundos para explorar, mais cenas sensacionais... Tá bom, isso é um monte de coisas, mas também há novas armas e 100 mapas para jogos com múltiplos jogadores via Internet. Os requisitos não são muitos: basta um Power Mac com 16 MB de RAM rodando Mac OS 7.6 ou superior. Claro que, para jogar Brood War, você tem que ter o StarCraft completo: nem adianta pensar em usar o suplemento com a demo.
Mas nem só de jogos de estratégia vive um jogador compulsivo. Não se assuste: nossa amiga Blizzard vem ao resgate de novo, fazendo a seqüência do poderoso Diablo. Diablo II será lançado no início do ano que vem para Mac, lá nos EUA. O lançamento não será simultâneo para Mac e PC. Isso, apesar de parecer ruim, é na verdade uma boa notícia. A Blizzard nem iria fazer a versão para Mac, mas o poderoso Steve Jobs e seus esquadrões de iMacs mudaram a cabeça dos chefões da empresa, que resolveram fazer a versão para o resto de nós. Apesar de a empresa dizer que a intenção esteve sempre lá, a versão para PC que sai agora, na metade de 99, era a única com versão beta ou demo na E3, em maio. Não havia um único G3 no stand da Blizzard, e tudo cheira a muita grana partindo da Apple para estimular a manutenção no mercado de bons jogos para Mac.
Mas o que o Diablo II traz de novidade? Na linha da história, é tudo o mesmo. Você escolhe um personagem para salvar o mundo dos demônios. Existem cinco novos personagens: Amazona, Paladino, Bárbaro, Feiticeira e Mago Necromante, cada um com 30 habilidades e características exclusivas. Fez as contas? Um total de 150 novas habilidades, algumas bem impressionantes, como o *chain lightning* da Feiticeira ou as flechas de fogo da Amazona. Além disso, há quatro cidades diferentes, cada uma do mesmo tamanho ou maior que o mapa inteiro do primeiro Diablo. Um dos detalhes que impressionam é o novo cuidado gráfico que a Blizzard teve com essa seqüência. As novas tecnologias de "escalamento perspectivo" e "paralaxe" fazem com que a iluminação seja extremamente realista. Se a Amazona estiver no escuro e atirar uma das flechas de fogo, a flecha vai iluminando o caminho, mas conforme a distância aumenta, a luz é mais esparsa. A perspectiva, de acordo com a Blizzard, será quase perfeita. O que significa que vai ter que melhorar muito, porque o beta demonstrado na E3, embora melhor do que o original, ainda tem muito caminho a andar para chegar ao nível de detalhe do StarCraft.

Diablo II: visual ainda mais assustador e muito suspense

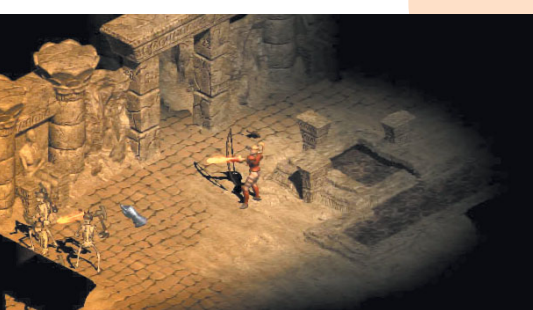
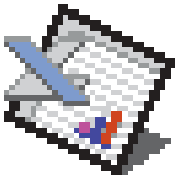
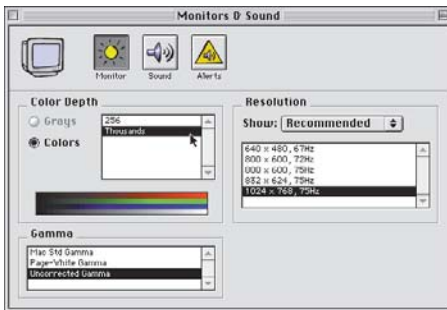
Para quem gosta de jogos do tipo tenho-uma-arma-e-vou-matar-tudo-o-que-se-mexer, também há jogos inteligentes e um especialmente bem bolado saindo simultaneamente para Mac e PC no final de 99 (novembro, de acordo com a fabricante, Simon & Schuster). O nome é *Star Trek Deep Space Nine: The Fallen*. O lançamento coincide com o fim de Deep Space Nine, que é mais detalhado na caracterização das diferentes raças que povoam o universo de Star Trek do que todas as outras séries, incluindo a original. O seriado terminou em maio nos EUA, devido a compromissos conflitantes de vários atores e ao sucesso da série Voyager.

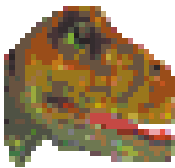
StarCraft Brood War: uma infinidade de mapas para você não acabar o jogo nunca mais

De acordo com o vice-presidente da empresa, Doug Hare, esse é o único jogo de Star Trek "realmente bom". Ele não está exagerando. A atenção aos detalhes é impressionante. O jogador pode jogar usando tanto o comandante Cisco quanto o klingon Worf ou a tenente Kira. Como os personagens têm alturas diferentes, vêem o mundo de perspectivas um pouco diferentes. Kira, por exemplo, é bem mais baixa que Worf; então, quando se joga com Kira, o jogador vai usar mais o recurso de olhar para o alto.
Uma das razões para o atraso do jogo, que sairia em julho, foi a opção pela utilização de muito mais polígonos para os corpos dos personagens, para que os movimentos ficassem mais próximos da movimentação real. É possível uma perspectiva à la Lara Croft, afastada do personagem, ou um zoom tipo Quake, para as cenas de maior ação. A história é complicada, como num bom episódio de DS9.

Futuro garantido

Ainda estamos longe de termos tantos jogos no mercado quanto existem para PCs, mas os usuários de PC também reclamam de não terem tantos jogos no mercado quanto os de PlayStation (embora, ironicamente, dê para jogar PlayStation no Mac). A boa notícia é que nestes tempos D.J. (Depois de Jobs) os jogos bons vêm ao mesmo tempo para Mac e PC. M

MAURÍCIO L. SADICOFF

Travou por quê?

De vez em quando o seu Mac trava quando abre o Excel? Isso talvez aconteça porque você esteja usando uma configuração de monitor com menos de 256 cores, coisa que o Excel não aceita. Clique no módulo de Control Strip Monitor BitDepth (aquele da tela com as barrinhas coloridas) ou vá ao painel de controle Monitors & Sound e mude as opções para 256 cores ou mais.

O Excel pode travar com baixa resolução de cor

Trapaças no Nanosaur

A fabricante do Nanosaur, a Pangea Software, liberou algumas dicas espertas para ajudar você a terminar o jogo mais rapidamente. Após iniciar o Nanosaur, digite os seguintes códigos:

F12 + F1 = Ganha energia
F12 + F2 = Pega todas as armas
F12 + F3 = Pega escudo
F12 + F4 = Ganha o jogo
F12 + F5 = Ganha combustível

O iMac e a porta IrDA

Depois de instalar o Mac OS 8.6 em um iMac com porta IrDA (modelo clássico, Bondi Blue), você notará que seu modem não dá sinal de vida. Isso ocorre porque o 8.6 configura o modem para usar a porta infravermelha. Para mudar esse ajuste, basta ir ao painel de controle Modem, selecionar no menu pull-down a opção iMac Internal 56K e depois salvar a configuração na tela de aviso que vai aparecer quando você fechar o painel.

Asteróides no Conflict Catcher

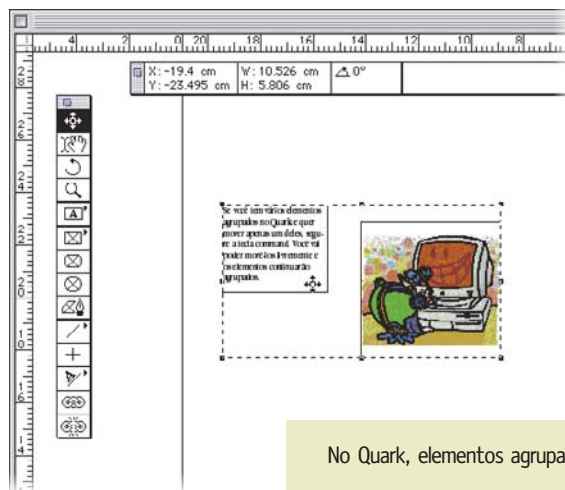
Existe um Easter Egg bem legal escondido no Conflict Catcher 8. Selecione "About Conflict Catcher" no ícone do programa na barra de menu e digite play. Um jogo tipo Asteroids irá aparecer. Para jogar, utilize Control para atirar, Option para acionar os propulsores e ←→↓↑ para direcionar a nave.

Roberta Rabelo Zouain
zouain@gol.com.br

Tome muito cuidado! As extensões inimigas querem destruir você

Passeando no PictureViewer

O PictureViewer é um programa ótimo para visualizar imagens, pois abre uma infinidade de arquivos. Porém, sua capacidade para ampliar uma imagem é limitada. Ele só consegue colocar uma imagem no seu tamanho original (que às vezes pode ser pequeno), na metade dele, preenchendo a tela (que no caso de imagens verticais pode ser menor que o tamanho original) e no dobro do tamanho. Só que se você coloca a imagem no dobro do tamanho, ela pode ficar com partes fora da tela. E aí? Como fazer para ver algo que está fora do campo do monitor se o programa não tem barras de rolagem? É muito simples! Basta clicar na pequena borda da imagem e arrastá-la até ver o pedaço que estava oculto.

Elementos unidos jamais serão vencidos

Se você tem vários elementos agrupados (⌘G) no Quark e quer mover apenas um deles, segure ⌘ (o cursor vai virar a ferramenta de objeto), clique e arraste. Você poderá movê-los livremente sem desagrupá-los.

Egly Dejulio

No Quark, elementos agrupados podem ser movidos individualmente

Mande sua dica para a seção **Simpatips.** Se ela for aprovada e publicada, você receberá uma exclusiva camiseta da **Macmania.**

Segredos do Sherlock

Aprenda a utilizar a melhor máquina de busca de informações na Internet

Inquestionavelmente, uma das maiores inovações apresentadas pelo Mac OS 8.5 foi o genial Sherlock, que substituiu o Find File, oferecendo muito mais recursos do que simplesmente encontrar arquivos em seu HD. Com ele, é possível procurar por uma palavra ou um grupo de palavras contidas em determinado documento. Mas o melhor mesmo do Sherlock são suas capacidades de procurar por palavras-chave na Internet a partir de seu desktop. Em pouco tempo, o programa traz os resultados de múltiplos sites de busca, como AltaVista, Excite, Yahoo e muitos, muitos outros. No texto a seguir, vamos desvendar todos os mistérios do Sherlock.

Antes de mais nada, para realizar uma pesquisa na Web você necessita estar conectado à Internet, é claro. Depois de colocar seu Mac online, o resto fica muito fácil. Vá até o menu da maçã e selecione o ícone do Sherlock (ou dê ⌘F). Feito isso, clique na abinha Search the Internet (ou dê ⌘H), e você encontrará a seguinte janela:

A busca na Internet funciona de modo bem simples:

1 No campo em branco, digite uma ou mais palavras-chave de seu interesse. Quando Steve Jobs apresentou o Sherlock pela primeira vez, ele afirmou que o aplicativo permite que você digite até mesmo perguntas diretas, do tipo "Elvis Presley está vivo?". Jobs utilizou como exemplo em sua apresentação a frase "Why the sky is blue?" (por que o céu é azul?) para mostrar que o Sherlock seria bem-sucedido. Fizemos o mesmo teste aqui perguntando "Onde posso encontrar um iMac?". A pergunta feita em inglês até que deu bons resultados. Já em português, é melhor nem comentar.

Na verdade, como funciona com várias ferramentas de busca, o Sherlock não utiliza operadores (comandos com `and`, `or`, palavras entre aspas e sinais de + ou travessão). Ele passa o texto digitado para os sites, que se incumbem de traduzi-lo conforme seus próprios mecanismos.

2 Logo abaixo desse campo, você encontrará uma lista de sites nos quais a pesquisa poderá ser realizada. Clique no quadradinho ao lado de cada ícone para selecionar ou desselecionar cada um. Se você não souber qual escolher, selecione apenas os sites tradicionais de busca, como AltaVista, Yahoo e HotBot.

3 Feito isso, clique em Search.

4 Após algum tempo, o Sherlock vai mostrar uma janela (Item Found) com o resultado da pesquisa. Ao lado de alguns itens vai aparecer uma barra colorida indicando a probabilidade de a página encontrada ter a informação desejada; quanto maior a barra, maiores as chances de achar o que você deseja.

5 Clicando sobre algum dos sites apresentados na janela Item Found, será mostrada, na parte inferior, uma área com o resumo do conteúdo da página. Se você achar que o site lhe interessa, duplo-clique seu ícone (ou clique no link apresentado em azul) e seu browser irá automaticamente para o endereço indicado.

Há um grande número de plug-ins para você usar com o Sherlock

A Internet em seu Mac

Mas isso é apenas o ponto de partida. Você pode customizar o Sherlock de várias maneiras para realizar pesquisas mais abrangentes. Isso porque qualquer site que tem uma máquina de busca pode ser adicionado à lista de sites do Sherlock. Existem à solta na Web mais de 300 plug-ins desenvolvidos para o programa. Muitos deles podem ser encontrados no site da Apple, no Sherlock Internet Search Archive ou no Sherlock Collection. Se ainda assim você não conseguir encontrar o plug-in que deseja, tente ir ao próprio site e ver se não existe um disponível. Se você estiver disposto e se acha capaz de fazer seu próprio plug-in, dê uma checada no tutorial de Gord Lacy. É preciso ter um certo conhecimento de HTML para isso. Para usar um plug-in de Sherlock você só precisa baixá-lo para seu Mac e depois arrastá-lo para o ícone do System Folder – ele será colocado automaticamente na pasta Internet Search Sites. Abra o Sherlock e o novo site adicionado já irá constar na lista. Para habilitá-lo, clique no quadradinho ao lado do ícone.

À medida que o número de plug-ins for crescendo, os usuários do Mac OS 8.5 poderão se irritar com o fato de a janela do Sherlock não ser dimensionável, possibilitando a visualização de apenas seis plug-ins ao mesmo tempo (quem está usando o Mac OS 8.6, que vem com o Sherlock 2.1, não terá esse problema).

Para acabar com isso, baixe o patch gratuito Moriarty, que garante ao Sherlock uma janela dimensionável. O patch poderá não funcionar corretamente com o Mac OS 8.5. Nesse caso, baixe o SherlockWindowSize, que dimensiona a janela do Sherlock automaticamente de acordo com o número de plug-ins instalados.

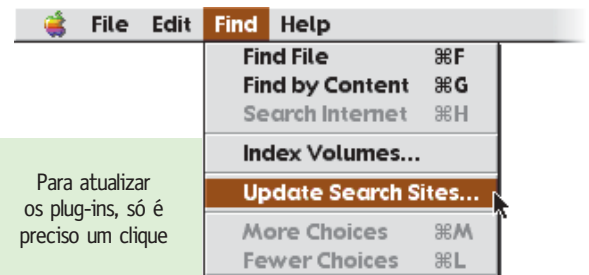
Resultado da busca mostra os links mais prováveis

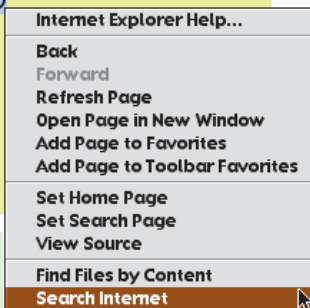
Gerenciando os plug-ins

É bem provável que, no final das contas, você acabe com um monte de plug-ins. Porém, aconselhamos a não deixar todos habilitados ao mesmo tempo, pois a pesquisa vai demorar mais para terminar e a lista de resultados poderá trazer um monte de coisas inúteis. Se você for fazer uma pesquisa relacionada ao iMac, não faz sentido manter um plug-in relacionado a música ou a turismo, por exemplo.

Cedo ou tarde, você acabará percebendo que ficar habilitando e desabilitando plug-ins é uma tarefa chata, principalmente quando se tem muitos deles. O modo mais simples de facilitar esse processo é baixar programas gratuitos como o Baker Street Assistant (ex-Sherlock Assistant), da Casady & Greene, ou o No Shoot!, da Purple Software. Os dois programas funcionam de modo parecido com o Extensions Manager do Mac OS, possibilitando que você salve conjuntos *(sets)* de plug-ins do Sherlock do modo que preferir. Em nossos testes, o Baker Street se mostrou o mais estável dos dois. A Apple, aliás, deverá incluir esse tipo de recurso na próxima versão do Sherlock, que sairá junto com o Mac OS 8.7, em outubro.

Outros segredos

Procurando bem, é possível encontrar outras funcionalidades interessantes que o Sherlock oferece. Por exemplo, se você quiser salvar uma lista de todas as URLs apresentadas na janela Item Found, basta pressionar as teclas ⌘A para selecionar tudo e então pressionar

Para atualizar os plug-ins, só é preciso um clique

Vários programas oferecem integração com o Sherlock a partir do menu contextual

Onde encontrar

Plug-ins do Sherlock

Apple: www.apple.com/sherlock/plugins.html
Sherlock Internet Search Archives: www.appledonuts.com/sherlocksearch/index.html
Sherlock Collection: http://moriarty.mit.edu/Sherlock/All.html

Patch e utilitários

Moriarty: http://members.aol.com/appleink98/moriarty.htm
SherlockWindowSize: www.ncal.verio.com/~lsr/programs/index.html
Baker Street Assistant: www.conflictcatcher.com/bakerstreetassistant/default.html
No Shoot!: www.norcom2000.com/users/ejt/purplee.html
Gord Lacy: www.appledonuts.com/sherlocksearch/howto.html

⌘C para copiar as informações, que poderão ser inseridas em qualquer documento de texto a partir do comando ⌘V. O mesmo pode ser feito selecionando apenas alguns sites. Outra alternativa é arrastar alguns links da janela para o desktop. Isso irá criar um clipping de Internet contendo a URL do site. Depois, é só duplo-clicar o ícone para ir diretamente à página. Os critérios de pesquisa não precisam ser digitados diretamente no Sherlock. Você também pode realizar a busca a partir de algum texto em um documento que servirá como critério para a busca. Nos programas que suportam os menus contextuais do Mac OS, é possível selecionar determinado texto ou palavra e clicar sobre a seleção segurando a tecla Control para que surja o menu contextual. Selecione o item Search Internet e o Sherlock vai iniciar uma busca utilizando o texto iluminado como referência. Bem prático.

Você pode ainda usar o mesmo critério de busca repetidamente. Digamos que você consulte regularmente a Internet para encontrar todas as páginas relacionadas ao Michael Jordan e à NBA, por exemplo. Uma vez que você realizou a pesquisa inicial, vá até o menu File do Sherlock e selecione Save Search Criteria. Escolha o lugar onde o arquivo será salvo. Agora, toda vez que você der dois cliques sobre ele, a busca será realizada com os mesmo critérios.

Uma outra dica interessante é para mudar entre cada um dos modos de procura do Sherlock (Find File, Search By Content e Search Internet). Em vez de clicar nas abinhas, talvez seja mais conveniente usar os seguintes atalhos de teclado:

⌘F = Find File
⌘G = Search by Content
⌘H = Search Internet

Volta e meia você pode receber a mensagem "A Network Error Occurred" quando tenta fazer procuras na Internet. Isso pode acontecer se o seu Mac não estiver conectado ou se um dos plug-ins estiver defeituoso. Infelizmente, não há como saber qual deles é o problemático, apenas desligando todos e ir ligando um a um, fazendo buscas a cada plug-in ligado até encontrar o maldito.

O Baker Street Assistant organiza os sites de busca

Obviamente, você pode descartar logo de cara os sites que responderam à sua pesquisa. Esse erro pode ser causado também por um bug do Internet Config. Há uma "simpatia" para eliminá-lo:

1 Abra o painel Internet e escolha o User Mode Advanced.

2 Clique na abinha Advanced e depois no ícone Firewalls.

3 Selecione o quadradinho Web Proxy e dê ⌘S (Save Settings).

4 Desselecione o quadradinho Web Proxy e dê ⌘S (Save Settings).

Segundo a Apple, essa mandinga reseta o kICUseHTTPProxy, seja lá o que quer que isso signifique, e elimina o problema. Saravá!

Conclusão

O Sherlock é, definitivamente, uma ferramenta essencial para todos os usuários de Mac conectados à Internet. Afinal, para que se incomodar em ir até o site do AltaVista, Yahoo, Excite, Lycos e outros do gênero se você pode fazer a pesquisa em todos eles a partir de seu desktop? **M**

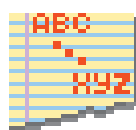
MÁRCIO NIGRO
mnigro@matrix.com.br
Usa o Sherlock para tentar se encontrar.

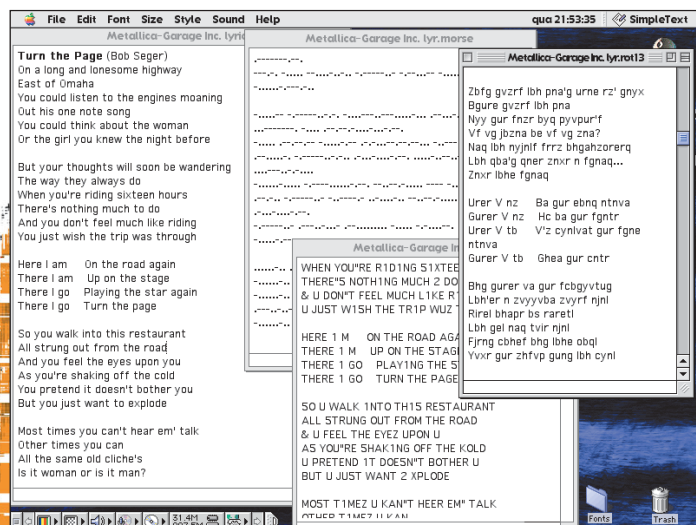
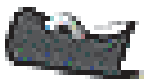
Você pode salvar os critérios de pesquisa

Programas inutilitários

Sharewares que não servem para (quase) nada exceto divertir

Fargas

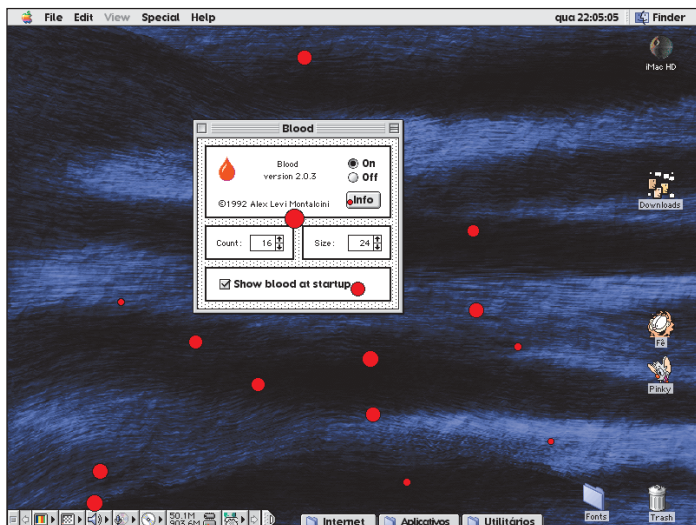
Neste ano, a Macmania tem trazido mensalmente matérias sobre como os sharewares podem ajudar na sua vida profissional, com vários exemplos de programas comprovadamente úteis para o dia-a-dia. Esse é um trabalho sério que não só ajuda as pessoas que usam esses programas como as pessoas que os escrevem. Mas, neste mês, nós desandamos a maionese. Deixamos de lado o bom senso e reunimos o que há de mais inútil, esquisito e descabido no mundo da informática. Você tira pouca ou nenhuma vantagem desses programas. Aliás, o seu computador até agradece se você não ocupar sua memória preciosa com algo desse tipo. Eles foram feitos apenas para... Bom, não se sabe muito bem para que eles foram feitos. De qualquer forma, confira você mesmo e dê a sua opinião. De repente estamos sendo injustos dizendo que eles são tão inúteis.

Dialectic 1.2

Bobagemware seria um bom termo para definir isso. Ele pega textos em inglês e "traduz" para alguns dialetos que só existem na cabeça de quem perdeu tempo para escrever esse programa. Entre as nove opções, destacam-se o Olde, que converte o texto para algo que parece inglês antigo; o Warez, que deixa o texto com cara de linguagem de moleque que fica pirateando programas o dia inteiro; o Morse, que troca todas as letras por código Morse (epa! Isso até pode ser útil para alguém); o Ubby, que simula o texto falado debaixo d'água; e mais alguns, que embaralham muito as letras, o que torna quase impossível ler o que estava escrito anteriormente. Ah, ele não traduz de volta para o original. Perca o seu tempo.

Traduza textos para línguas completamente inúteis

Sim Tape Dispenser

Esse é, de longe, o mais imbecil e inútil shareware que já passou por estas gloriosas páginas. É uma janelinha que fica na sua tela com a foto de um suporte de fita adesiva, igual àqueles que você tem em casa ou no escritório. Quando clicada com o mouse, a janelinha mostra uma seqüência com uma mão pegando um pedacinho de fita adesiva. Para que serve? Não sabemos. O autor se defende dizendo que o programa é ecologicamente correto por não sujar e não desperdiçar material. Se você achar alguma utilidade para essa besteira, escreva para nós e concorrerá a um rolo de fita adesiva inteiramente novo. Da mesma família temos também o SimStapler, feito pelo pessoal do Jared, um fabuloso simulador de grampeador.

O mais idiota de todos os sharewares

Blood

O Blood não tem nenhuma utilidade para o seu computador, para você ou para o seu trabalho. A única coisa que ele faz é colocar gotas de "sangue" na sua tela, com absolutamente nenhum propósito. A única desculpa que você pode arranjar para usá-lo é a de tentar assustar alguém (se bem que o efeito não é assustador a ponto de deixar alguém em pânico). Você pode mover as gotas de lugar ou até eliminá-las uma a uma, apertando a tecla Option enquanto clica em cada gota. Inútil e de graça (ninguém iria pagar por isso, mesmo).

Para que serve um programa que espalha gotas de sangue em seu desktop?

Jared

Um dos mais loucos programas já feitos para Macintosh. Abre-se uma janelinha na sua tela com o desenho de uma carinha amarela cantando uma música horrível e pessimamente interpretada. Talvez seja a pior música que você já ouviu na vida! Não tem nenhuma utilidade, senão ocupar lugar na sua tela e perturbar a vida das pessoas que estiverem por perto. Diz a lenda que se trata de uma música da Guatemala identificada como *Shala-uugh*, mas isso é algo que não podemos confirmar. Se você quiser perder tempo, dê uma olhada no site da empresa para descobrir várias outras bobagens que esses caras fizeram. E tem mais: está disponível a versão Jared Christmas — desta vez, com uma musiquinha de Natal igualmente ruim.

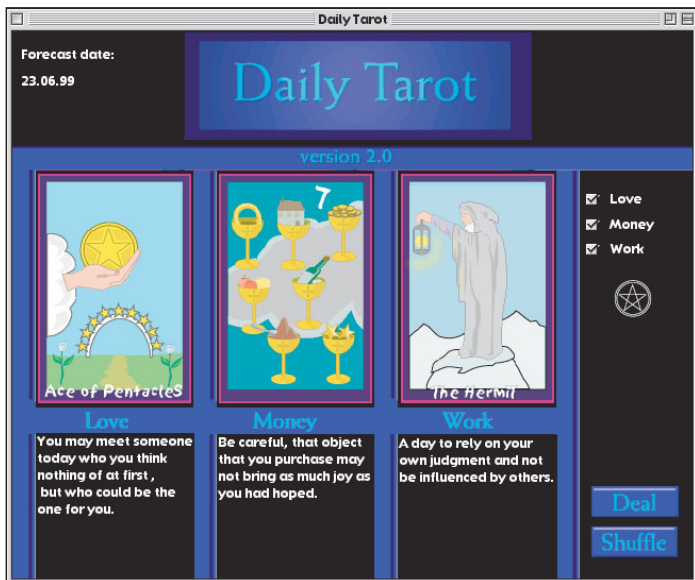
Nem Jó conseguiria suportar essas bolinhas cantantes

Work Faker

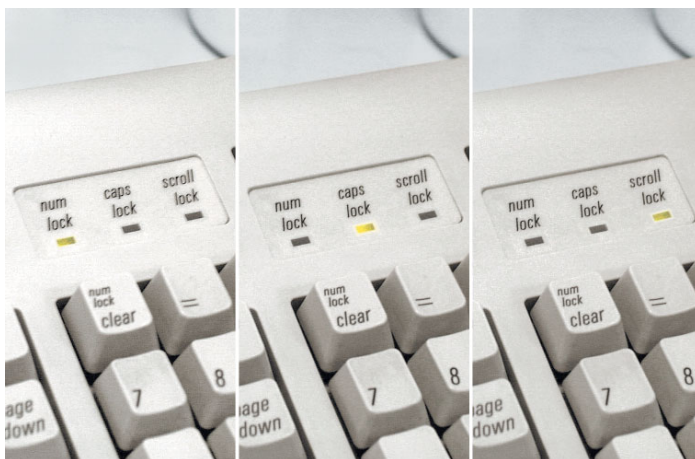
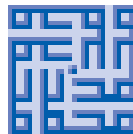
Para aquelas horas em que você tem que ir pegar um cafezinho ou tem de bater aquele papo indispensável com os seus amigos, mas tem medo que alguém olhe para a sua tela e veja que não tem nenhum trabalho nela, tenha sempre à mão esse programinha. Ele coloca na tela três tipos de janelas à sua escolha, todas elas mentirosas: uma janela de cópia (que na realidade não está copiando nada para lugar nenhum), uma janela mostrando algo que está sendo mandado para a impressora (mas nada está sendo impresso) e uma janela com um processo qualquer (que também não quer dizer nada). Você pode escolher o tempo que cada um desses processos vai demorar e dar alguns detalhes, como o nome do arquivo que está sendo impresso ou o nome do disco que está sendo copiado. Fantástico para aquelas horas em que você precisa dizer: "Vou dar uma volta enquanto termina de imprimir". De grátis.

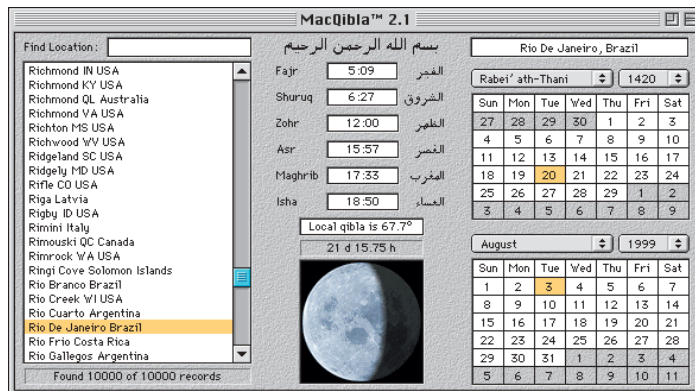
Nada melhor que um software que finge que seu Mac está fazendo algo

Daily Tarot

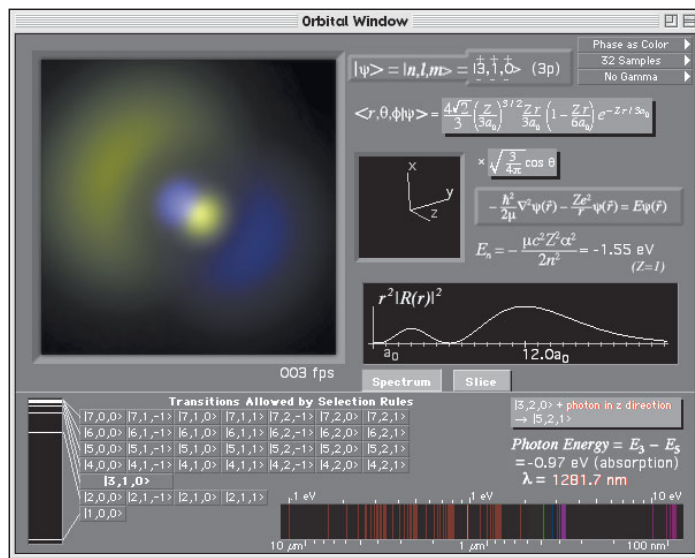
É claro que não é nossa intenção dizer que a arte milenar de ler cartas de Tarô é uma inutilidade. Mas será que não exageraram um pouco em passar uma coisa tão bem feita por mãos experientes, e que envolve toda uma magia e uma atmosfera mística, para algo tão frio quanto o computador? Afinal de contas, não deve ser tão simples assim ler o futuro de uma pessoa. E, se essa mania pega, o que as pessoas que lêem cartas vão fazer da vida? Faça melhor: vá até uma cigana diplomada em ciências ocultas e letras apagadas e esqueça esse negócio de ficar clicando com o mouse nas cartinhas.

A arte milenar do Tarô reduzida a um software

Wacky Lights

Ganhador do prêmio "Shareware Mais Inútil do Século". Arraste-o para a sua pasta de extensões e reinicialize o seu Mac. Não, não olhe para a tela, olhe para o teclado. Misteriosamente, as três luzinhas do seu teclado (Num Lock, Caps Lock e Scroll Lock), que nunca funcionaram direito, começam a piscar da esquerda para a direita e da direita para a esquerda, em uma coreografia que chega a lembrar o carro do seriado "A Super Máquina". Decepção total saber que isso foi escrito pelo pessoal da Ambrosia, que já nos trouxe tanta coisa boa (por algum motivo, ele não está disponível no site da empresa). Não funciona no teclado novo do iMac e do G3 azul e branco.

O Wacky Lights faz as luzes do teclado piscarem

MacQibla

Shareware para calcular os horários de reza islâmica e a direção correta de Meca a partir de qualquer lugar do mundo. Extraordinariamente bem feito e completo, com diferentes calendários e uma base de dados com informações geográficas precisas sobre mais de dez mil cidades. Suporta datas de 19 Shaaban de 1417 (1º de janeiro de 1997) até 17 Zuul-Hijja de 1461 (31 de dezembro de 2039). Calcula a fase da Lua e tem opções para ajustar o horário de verão. De grande utilidade para os muçulmanos, mas, infelizmente, não passa de curiosidade para pessoas de outros credos. Que Alá, o onipotente, abençoe seus humildes desenvolvedores.

Um shareware para o islâmico cibernético

Atom in a Box

A mecânica quântica ao alcance do seu mouse. A idéia é visualizar as orbitais de um átomo de hidrogênio com várias interações em movimento e em cores, tornando simples a compreensão de como funciona uma função matemática complexa, permitindo até mesmo que você interaja com a função, trocando alguns de seus valores e parâmetros. E daí? Daí que se, você não entende pissiroca de mecânica quântica, tudo o que vai ver é um amontoado de fórmulas matemáticas cabeludas (extraídas diretamente dos seu piores pesadelos das noites anteriores às provas de matemática) que podem significar absolutamente nada para você. Mas até que as imagens são bonitinhas e o arquivo de texto que o acompanha traz boas explicações e boas informações, se você estiver interessado.

Atomic in a Box: mecânica quântica para todos!

Planet Weight

Sem querer ser chato, mas qual é a utilidade de saber quanto você pesaria se estivesse em um dos nove planetas dos Sistemas Solar? E, mesmo que você tenha a curiosidade de saber esses dados, quantas vezes na vida você vai usar um programa para calcular o seu peso fora da Terra? Se você ainda fosse todo o final de semana para Marte, vá lá, mas você nunca irá, mesmo! E se for, é só perguntar para alguém na NASA antes de entrar no foguete. De qualquer forma, esse programinha faz esse cálculo e você ainda pode escolher a unidade de medida de sua preferência (quilogramas, onças ou libras).

Verifique seu peso em outros planetas sem sair de casa

Inútil, sendo um adjetivo, pode ser apenas uma questão de opinião. O que pode ser útil para uns pode ser inútil para outros. Mas tudo tem o seu limite! Não dá para dizer que alguns desses sharewares são indispensáveis para a sua vida. De qualquer forma, eles são pelo menos divertidos e dá até para dar algumas risadas com eles. E, como esses, existem vários espalhados pela Internet (muitos deles são até mais absurdos), e a pergunta que fica nessas horas é: por que alguém perde tempo escrevendo programas como esses? Outra pergunta: por que alguém perde tempo baixando essas coisas para o computador para tentar usá-las? Se você tem as respostas, por favor, mande para nós. M

DOUGLAS FERNANDES dougfern@dialdata.com.br
Está procurando o CD com a versão original da musiquinha do Jared.

Onde encontrar

Atom in a Box: www.physics.ucla.edu/~dauger/orbitals/Orbitals.hqx
Blood: ftp://ftp.alpcom.it/software/mac/lmontalcini
Daily Tarot: www.macdownload.com
Dialectic 1.2: www.macdownload.com
Jared: www.freeverse.com/toys
MacQibla: www.timepalette.com/macqibla.html
Work Faker: http://alpach.witsandbits.com/getem.html
Planet Weight: http://alpach.witsandbits.com/weight.html
Sim Tape Dispenser: www.macdownload.com
Wacky Lights: www.macdownload.com

Como será o próximo iMac?

Apple pára de vender iMacs pela Web e cria expectativa de novo modelo

Enquanto os usuários esperam ansiosamente pela primeira aparição da versão notebook do iMac, já se começa a falar sobre a próxima revisão do iMac tradicional, esperada para ser anunciada junto com o portátil na feira Macworld Expo de Nova York, no final de julho. Segundo os boatos que rolam pela Web, o iMac Revision E (também conhecido pelo codinome C2) terá um novo design e também estará disponível na cor preta, o que lhe valeu o apelido de "Bola Oito". Uma pretensa imagem do modelo já circula por sites como o NoBeige, mas basicamente traz um monitor de 17" da Apple com dois falantes e um drive de CD-ROM. Ridículo.

A nova máquina traria um processador de 366 MHz, 64 MB de RAM (expansível para 384 MB), disco de 8 GB, monitor maior (alguns forçam a barra dizendo que terá uma tela de 17"), CD-ROM 32x (DVD-ROM opcional) e placa ATI Rage 128 de 16 MB, além das características que já oferece atualmente. Fala-se ainda em uma porta FireWire e na volta do slot de expansão Mezzanine. Tudo isso pelo preço de US$ 1.200, no mercado norte-americano.

É claro que nada disso foi confirmado pela Apple, o que não quer dizer que não seja verdade. O único indício encontrado foi o aviso no site da Apple Store, loja virtual da empresa para o mercado americano: "Devido à grande demanda popular, novos pedidos de iMacs não serão aceitos até o final de julho".

Ao contrário do que se pode pensar, essa é uma boa notícia. Final de julho é justamente quando acontece a Macworld Expo. A parada na venda de iMacs provavelmente significa que a Apple estará lançando o tal iMac revisado.

É a segunda vez nos últimos nove meses que a Apple toma essa atitude. No final do ano passado, ela parou de produzir o G3 bege um mês antes de lançar o G3 azul e branco, com a clara intenção de limpar os estoques. A estratégia deu certo: os revendedores tinham estoque suficiente para agüentar um mês e não micaram com Macs velhos depois da chegada da nova linha. Esperamos que os novos iMacs causem um impacto tão grande quanto os G3 azuis...

Apple Store: http://store.apple.com

Um iMac que roda Windows?

Anunciado modelo de PC que imita descaradamente o visual do iMac; advogados da Apple já estão em cima

Picaretagem existe em todo o mundo. A **Future Power**, pequena montadora de PCs californiana controlada pela coreana Daewoo, teve a cara de pau de roubar o design patenteado pela Apple e fazer um iMac versão PC (um iPC?), batizado de "E-power". Por dentro, ele traz um processador Celeron de 466 MHz, CD-ROM 40X, modem de 56 kbps V. 90, 64 MB de RAM e duas portas USB. De diferente do iMac ele só traz um slot PCI e, é claro, um drive de disquete. Tudo isso pelo impressionante preço de US$ 799. Foi anunciado que o micro estará disponível em cinco cores muito originais: rubi, topázio, safira, esmeralda e ametista.

Seria ótimo para a turma dos PCs e para a própria Future Power, se o design da máquina não fosse completamente chupado do iMac, do sistema de ventilação ao botão circular de força, e dos cabos translúcidos ao teclado levemente arqueado. Para acomodar os componentes pecezistas, que nem de longe conseguem chegar à miniaturização atingida pela Apple, o E-power possui uma estranha protuberância inferior, destoando totalmente do design original.

O E-power foi apresentado na Expo PC, feira realizada em Nova York no final de junho, e foi surpreendentemente mal recebido pelo público.

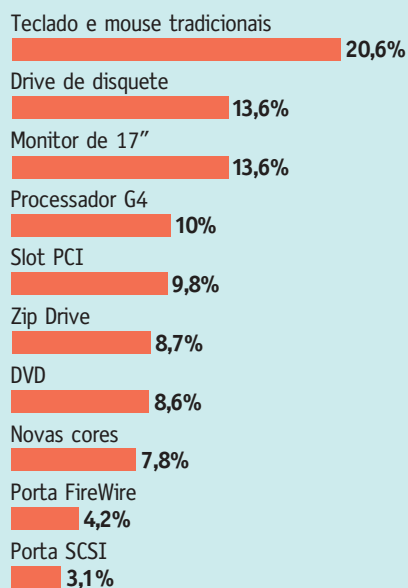
Um dia tinha que aparecer uma empresa de PC com a coragem de pagar esse mico. O gabinete do E-power é só um disfarce para um chassi de PC comum

No começo de julho a Apple já havia entrado com uma ação judicial contra a Future Power. Steve Jobs disse: "Existe um universo de designs originais que a Future Power e a Daewoo poderiam ter usado para criar seus computadores, mas em vez disso eles escolheram copiar o design da Apple. Nós investimos muito dinheiro e esforço para criar nosso design premiado e iremos defendê-lo vigorosamente."

Os próprios funcionários da Future Power divergiam na hora de dizer quando o E-power seria lançado, falando em datas como outubro, começo do ano que vem e "em breve estará numa rede de mais de 500 revendedores".

Se depender da Apple, não vai, não.

O que você gostaria de ter no próximo iMac?

Segundo enquete no site da Macmania (resultado parcial até 9 de julho):

Pelo que pudemos perceber pela nossa pesquisa, o brasileiro gostaria que o iMac tivesse teclado e mouse “normais” e não dá muita bola para FireWire e SCSI. O povo também não perdoou a morte antecipada do disquete e acha o monitor pequeno.
Em resumo: o Brasil não está preparado para o iMac. A gente quer mesmo é uma boa e velha máquina dos tempos do bege, com disquetinho, tecladão e um ratão.

Mario AV

Belkin no Brasil

A RedNetwork está lançando no Brasil a linha de acessórios USB para iMac fabricada pela empresa americana Belkin. Entre os produtos que já estão disponíveis por aqui estão o hub USB com quatro portas e visual Bondi Blue e um **adaptador USB para porta paralela** *(foto)*, que permite que três ou mais impressoras de PC sejam conectadas a um iMac ou G3 azul e branco.

A Belkin também oferece outros acessórios (também com visual colorido), como os cabos USB de 1,8 a 3 metros, um mouse USB para iMac e racks para armazenamento de discos Zip e CDs.
RedNetwork: (011) 253-4006

Novos SuperDisks na praça

A Imation está para lançar quatro novos modelos de drives **SuperDisk** para o novo padrão de disquete 120 MB. Eles oferecem melhor performance, design mais leve e instalação mais simples que o modelo original, e servem para Macs e PCs. Enquanto as versões anteriores liam os dados dez vezes mais rápido do que um drive de disquete, os novos SuperDisks aumentam esse fator para 27 vezes. Como sempre, eles mantêm a compatibilidade com disquetes e discos SuperDisk de 120 MB.
Os produtos vão estar disponíveis nos Estados Unidos em agosto, aos preços de US$ 99,99 para a versão interna e US$ 169 para a externa e USB.
Imation: www.superdisk.com

SCSI no iMac

A Adaptec anunciou o **USBConnect**, um novo conversor USB-para-SCSI para os donos de iMac ou G3 azul queiram conectar a suas máquinas dispositivos SCSI, tais como scanners, Jaz, discos rígidos e CD-ROMs externos. O USBConnect é capaz de reconhecer os dispositivos na hora, sem a necessidade de reiniciar o computador, e vem com um cabo de um metro que se conecta à porta USB. O produto deverá estar disponível em agosto, nos Estados Unidos, ao preço de US$ 69,95.
Adaptec: www.adaptec.com

Ano 1- Nº10
Parte integrante da revista **Macmania**
Não pode ser vendido separadamente

MacPRO

o suplemento dos power users

ProNotas

Robô controlado por Mac

A rapaziada do DevHQ (Macintosh Developer Headquarters) criou o **DevHQ Drone**, um robô meio-carro-meio-tanque para todo tipo de terreno, que pode ser programado e controlado totalmente a partir de um PowerBook. Classificado como "rápido, poderoso, legal e barato", esse "brinquedo" tem recursos de vídeo (é possível ver o mundo pela perspectiva do Drone) e alcance de controle de 15 metros, através de um cabo que se conecta à porta ADB. O custo estimado pela turma do DevHQ é de US$ 500. O robô está ainda em fase de testes, tanto que tem nome de Drone Alpha. O Drone Beta ainda está em desenvolvimento e o objetivo é oferecer controle sem fio, através da porta infravermelha.
DevHQ Drone: www.devhq.com/drone.shtml

AutoStart na parada: CD-ROM do LinuxPPC r5 vem com o verme

O site de notícias Macintouch relatou que os CDs do LinuxPPC r5 estão sendo distribuídos com o famoso vírus **AutoStart 9805**.
O AutoStart foi encontrado pela primeira vez em maio de 98, em Hong Kong, e foi batizado com esse nome porque se utiliza do recurso AutoStart do QuickTime (ativado pelo painel de controle QuickTime Settings), permitindo que os CD-ROMs acionem o verme após a sua inserção.
Quando a mídia infectada é acionada, o QuickTime roda automaticamente um programa invisível chamado DB, que se autocopia para a pasta de extensões. O verme restarta o computador e se recarrega dentro da memória. Ele começa, então, a destruir os arquivos com mais de 2 MB que estiverem no disco. A Symantec e a NAI (fabricante do Virex) têm vacinas atualizadas que previnem que o seu Mac seja detonado pelo AutoStart.
Macintouch: www.macintouch.com
Linux PPCr5: www.linuxppc.com
Symantec: www.symantec.com
Network Associates: www.nai.com.br

iTools é alternativa contra bug do Mac OS X Server

Enquanto não sai o patch para o bug do Mac OS X Server, as empresas que oferecem programas alternativos para servir páginas Web no sistemão da Apple aproveitam para divulgar suas soluções. Uma delas é o **iTools**, da Tenon, servidor Web que está substituindo o WebTen 4.0.
O conceito por trás do produto é que, em vez de ser completamente separado do Apache incluído no Mac OS X Server (como o WebTen 4.0), ele simplesmente amplia e melhora alguns recursos do Apache. A Tenon afirma que, logo que soube do bug, realizou testes num PowerBook G3, gerando de 32 a 64 processos simultâneos através de CGIs, e não conseguiu fazer com que o sistema travasse. ▶

É hora de morphar!

Veja, passo-a-passo, como combinar os efeitos de morph do Elastic Reality com o After Effects

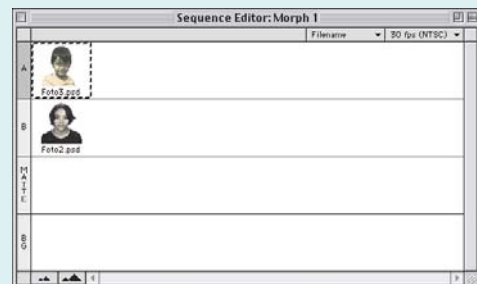
por João Velho

Durante muito tempo, o **morph** foi considerado o mais especial dos efeitos especiais. Popularizado há dez anos por um clip de Michael Jackson (*Black or White*), e depois por dezenas de comerciais e filmes de longa-metragem, ainda hoje, mesmo sem o frescor da novidade, essa técnica mantém uma mística própria.
Tanto na plataforma Mac quanto na NT ou SGI, o **Elastic Reality**, da Avid, é tido como o campeão para efeitos de morph. Atualmente na versão 3.0, o Elastic Reality traz ainda outros recursos importantes. Com ele também é possível fazer efeitos de *warp* (distorção de imagem), criação de máscaras em movimento, composição de imagem, animação estilo *in-between frame*, correção de cor e efeitos tipo DVE (*page peels, twirls* etc.).
Muitos imaginam ser complicadíssimo fazer um efeito de morph. No entanto, para o usuário acostumado com programas gráficos e de animação, vê-se logo que essa função do Elastic Reality não é nenhum bicho de sete cabeças. Um pouco de paciência e meticulosidade são suficientes para resolver a maior parte das tarefas.
O tutorial de morph desenvolvido para este artigo comprova isso. Nosso objetivo aqui foi transformar uma série de fotos 3/4 de várias fases da idade de uma pessoa em uma seqüência de animação contínua (eu mesmo virei a primeira cobaia). Vamos ver como se faz essa experiência do começo ao fim.

Preparando as imagens

O Elastic Reality importa imagens paradas (*stills*) nos formatos PICT e TIFF e imagens em movimento nos formatos QuickTime e OMF. Para o nosso trabalho, o primeiro passo é escanear e salvar as imagens originais em um dos formatos aceitos. Em seguida, de modo a facilitar a correspondência entre as figuras, os vários rostos das 3x4 devem ser redimensionados para tamanhos próximos em imagens com a resolução de tela de 640 x 480 pixels a 72 dpi. A resolução de 640 x 480 funciona mais como a moldura para a animação no padrão do vídeo em tela cheia.
O passo seguinte é recortar cada uma das imagens a serem utilizadas. O recorte dos rostos serve a dois propósitos: para poder colocar outro fundo sob as fotos e para facilitar o processo de animação, tornando desnecessária a criação de *barrier shapes* para defender o fundo das distorções aplicadas sobre a figura principal.
O recorte das imagens é feito no Photoshop, deixando as figuras em uma camada (*layer*) sobre fundo transparente. Para esse trabalho também pode ser o usado o KnockOut, da Ultimatte, que separa figura e fundo automaticamente, preservando os contornos de cabeças com fios de cabelo soltos.

Importando as imagens e salvando o projeto

Logo que abrimos o Elastic Reality, notamos a janela do editor de seqüência, com duas trilhas de imagem (A e B) imprescindíveis para o efeito de morph. Basta arrastar as imagens iniciais, uma para cada trilha, e pronto: já dá para começar a trabalhar. Na trilha A deve estar sempre a imagem que inicia a seqüência de animação.

A janela de edição proprimamente dita aparece quando clicamos duas vezes sobre uma das imagens das trilhas A e B, ou pelo comando Window ▶ Edit. As imagens aparecem sobre fundo branco porque foram previamente recortadas.
Em seguida, é preciso salvar o projeto, através do tradicional File ▶ Save As. Vamos dar o nome de Morph 1. Por padrão, o Elastic Reality cria pro- ▶

É hora de morphar!

continuação

jetos de animação com duração de 1 segundo, o que para o nosso objetivo é bem adequado.

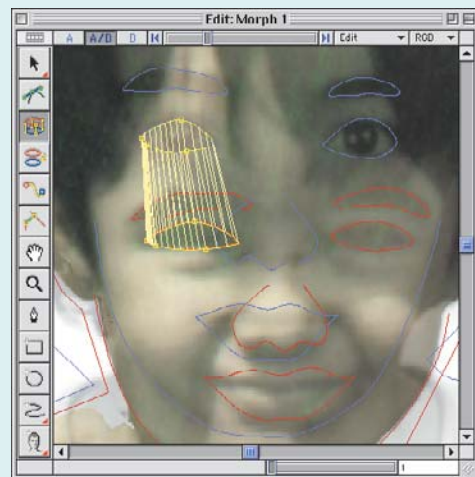
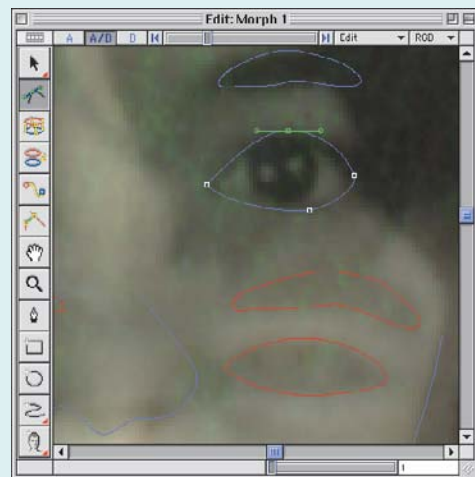
Criando os shapes

Para visualizar bem a animação, estendemos a janela de edição até mostrar as imagens por inteiro, mais uma sobra para a margem de trabalho, a área cinza. Todo o processo do morph se baseia na criação de *shapes* (construções geométricas que seguem os contornos de áreas da imagem). A associação dos shapes de uma figura com os shapes correspondentes da outra figura é que proporciona o morph.
O que o morph faz, na verdade, é distorcer (*warp*) as imagens a partir dos shapes correspondentes. Durante a transição, os shapes da primeira imagem tendem para a forma dos shapes correspondentes da segunda imagem e vice-versa. Enquanto isso ocorre, o programa vai fazendo uma fusão simultânea de imagens de uma figura para a outra.

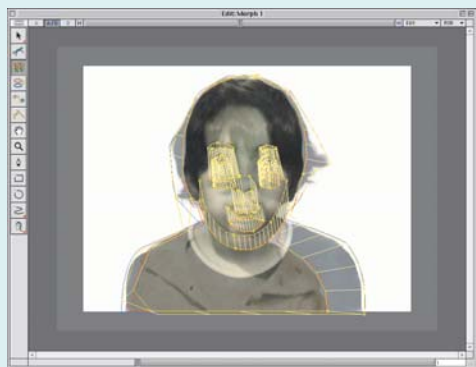
O morph, mesmo não sendo mais novidade, conserva uma mística própria

No nosso caso, vamos criar oito shapes para cada figura. Um para o contorno do corpo e da cabeça, incluindo o cabelo, um par para as sobrancelhas, um par para os olhos e outros para nariz, boca e queixo/maxilar. Primeiro criamos os shapes para a figura da trilha A.
A imagens podem ser visualizadas na janela de edição clicando nos botões A, A/B e B, que ficam no canto superior esquerdo. A opção A/B mostra os shapes associados às duas imagens, e com a ajuda do slider ao lado, possibilita checar a correspondência das imagens através da fusão entre as duas.
Com a imagem A selecionada, acionamos a ferramenta Pen na barra de ferramentas, à esquerda da janela de edição. A ferramenta nos permite criar um *path,* tal como no Photoshop, seguindo o contorno que desejarmos. Começamos pelo contorno externo e em seguida passamos para os internos. O ER também possui a ferramenta de traço assistido para essa tarefa.
Para criar shapes fechados, como de hábito, basta criar o último ponto do path sobre o primeiro. Os shapes abertos são obtidos clicando com ⌘ no último ponto do path ou clicando em uma outra ferramenta. O importante é que os paths nunca podem se cruzar, senão a brincadeira não acontece.

Editando e juntando os shapes

Quando a edição dos shapes é necessária, a ferramenta Reshape é quase sempre a mais indicada, seja para mudar os pontos de posição ou alterar tangentes. Fique atento ao número de pontos para que ele não se exceda.
Depois de criar todos os 8 shapes da figura da trilha A, acionamos o comando Edit ▸ Select All para selecionar todos os shapes associados à primeira imagem. A seguir acionamos o comando Copy e vamos para imagem B clicando no botão correspondente no alto da janela de edição.
Sobre a imagem B acionamos o comando Paste. Com isso, garantimos que cada variação do mesmo shape nas imagens A e B tenha o mesmo número de pontos. A partir daí, reposicionamos os shapes nas áreas mais adequadas da imagem B com a ferramenta Transform. Com ela, podemos mover um shape e modificar sua escala e rotação.
Uma pequena edição com a ferramenta Reshape é inevitável. O cuidado nessa fase deve ser no sentido de manter uma certa correspondência entre as posições dos pontos dos shapes da imagem A com os da imagem B. Feito isso, chegou a hora de juntar os shapes das duas imagens.
Clicando no botão A/B e mantendo o slider na

sua região central, visualizamos as duas imagens, uma sobre a outra, e os shapes sobrepostos. Os shapes da figura A estão em vermelho e os da B, em azul.
O próximo passo é juntar os shapes com a ajuda da ferramenta Join. Isso é feito clicando sobre um dos shapes em vermelho e arrastando o cursor sobre o shape correspondente em azul. Quando a correspondência se estabelece, vemos formar-se uma malha de retas finas em amarelo, associando os pontos dos dois shapes numa determinada densidade.
É só repetir o mesmo processo com todos os shapes e o serviço fica completo. Para ter certeza de que não há shapes cruzando em nenhum ponto, usamos o comando Render ▸ Verify.
Para ver como ficou o morph, é só fazer um preview em qualquer ponto da animação. Escolha o comando Render ▸ Preview, com o slider da parte de baixo da janela de edição posicionado sobre o frame 15. Se quiser avaliar o morph em outros estágios, é só mudar o número do frame no slider e usar o atalho de teclado ⌘P.

Fazendo o output e o render final

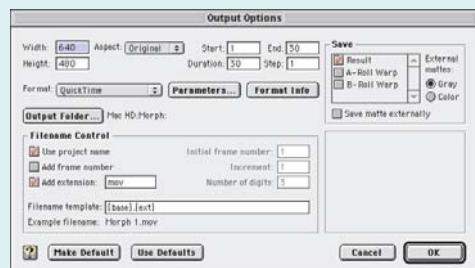
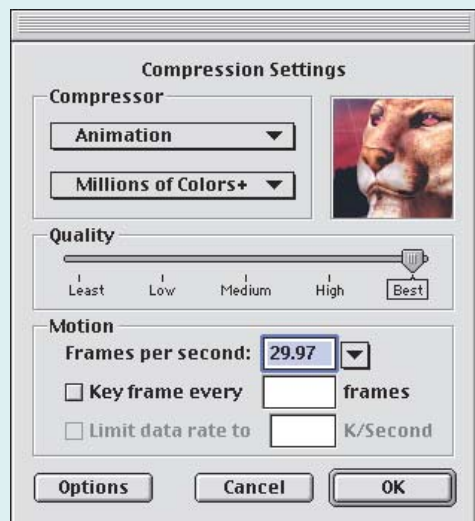
Chegou a hora de customizar o filme de animação gerado pelo Morph. Vamos acionar o

comando Render ▸ Output Options. Uma janela se abre. Praticamente não precisa alterar nada no default do programa. Apenas clique sobre o botão Parameters e selecione o formato de compressão Animation com Best setting e Millions of colors+. Desligue a opção Limit data rate to, clique OK nas janelas e deu.

Não há necessidade de mais nenhum ajuste. Agora basta acionar o comando Render ▸ Render e, em poucos minutos, estará pronto o filme Morph 1.mov com a animação. O filme é salvo no mesmo folder do projeto.

Terminado o render do primeiro movie, podemos passar para o segundo. Cada morph exige um novo projeto e um novo render. Para haver continuidade entre as seqüências de morph, precisamos começar a seqüência seguinte pela imagem com a qual termina a seqüência anterior. Até os shapes podem ser importados e exportados de um filme para o outro.

Este exercício obviamente é superficial e não se utiliza de muitos ajustes disponíveis que podem sofisticar o processo. O objetivo aqui se resume a mostrar os procedimentos básicos e a facilidade de uso do software para obter um efeito simples de morph.

Composição final no After Effects

No After Effects, vamos completar o filme, aplicando os fundos e juntando os filmes de morph feitos no ER com as várias fases de transformação da pessoa, desde a mais nova até a atual.

O fundo aplicado no nosso caso evoca um "túnel do tempo". A imagem roda para dar a sensação de infinito enquanto a imagem do morph progride. Se for o caso, podemos importar as imagens em PICT ou TIFF para aumentar a duração das figuras originais da animação. No final, fazemos o render definitivo no After Effects com o formato de compressão do sistema de vídeo em que será dada a saída do material: Media 100, Avid, Targa etc.

Nosso filme com a história de alguém contada por fotos 3x4 está pronto, e a conclusão é de que a vida passa rápido, muito rápido. **M**

JOÃO VELHO

jvelho@cyberhome.com.br

É sócio da Digiworks, empresa de criação de projetos de animação, vinhetas e pós-produção de vídeo digital.

ProNotas

continuação

No entanto, a empresa diz que podem ter havido vários motivos para que o bug não acontecesse: o PowerBook pode ser uma das máquinas não afetadas pelo problema ou as CGIs utilizadas podem ser menos "perigosas". Enfim, enquanto o patch da Apple não vem, isso pode ser uma saída para os usuários do sistema operacional.

iTools: www.tenon.com/products/itools

LinuxPPC tem nova versão

Os macmaníacos que estiverem a fim de experimentar o sistema operacional Linux já podem usufruir da versão 5 do **LinuxPPC**. O sistema, uma portagem da distribuição RedHat para o chip PowerPC, funciona em quaisquer Power Macs a partir do Performa 6360.

As novidades não são poucas, a começar pelo novo instalador, projetado para uma instalação mais simples (o tradicional instalador RedHat ainda permanece). O sistema vem com a interface gráfica KDE, para os que querem experimentar o novo sistema sem ficar restritos à linha de comando.

LinuxPPC: www.linuxppc.com

Tools Plus Pro chega à versão 5

Nem só de CodeWarrior vive o desenvolvedor de Mac. O **Tools Plus Pro**, software de programação para Mac, está chegando à versão 5.0. Desenvolvido pela Water's Edge Software, ele é descrito como "um esqueleto de programa onde você pode colocar suas próprias peças e montar seu aplicativo". Ele suporta várias linguagens, como C/C++ e Pascal, e gera programas tanto para PowerPC quanto para 68K. Está disponível por US$ 249 (versão completa), mas possui as versões acadêmica e light, mais baratas.

Tools Plus: www.interlog.com

FileMaker pronto para o Grande Bug

Usuários do **FileMaker Pro** 4.1 podem fazer o update para a versão 4.1v2, que contém proteção contra o bug do milênio e muito mais.

Agora, o programa de banco de dados tem validação de tipos de dados. Ou seja, todos os campos de data são mostrados por completo, com quatro dígitos no campo do ano. Seguindo esse padrão, ao digitar apenas a data abreviada (com apenas dois dígitos), o programa automaticamente a transforma em uma data completa, com quatro dígitos.

O update também traz outras correções de problemas relacionados ao bug do milênio, como importação de datas depois do ano 2000. O update está disponível gratuitamente apenas para usuários da versão 4.1.

FileMaker: www.filemaker.com

Sai banco de dados para Mac OS X

A dinamarquesa Frontline Software está lançando o **FrontBase 1.2**, um poderoso banco de dados para o Mac OS X Server que, segundo a empresa, é 100% à prova de panes. O programa oferece compatibilidade com o padrão SQL 92, tem suporte a Unicode e é capaz de gerenciar bancos de dados gigantescos com terabytes de informação. A versão full para servidores de Internet custa US$ 699, e para qualquer outra aplicação, US$ 2.999.

FrontBase: www.frontline-software.dk

Corte as sete cabeças do monstro

ou: Finalmente faça algo útil

Curso de AppleScript, parte 4

por Maurício L. Sadicoff

Até agora falamos de AppleScript pra cá, AppleScript pra lá, mas não mostramos ainda as grandes maravilhas do AppleScript. Você já sabe como pode fazer as coisas parecerem um programa, mas para que as coisas fiquem melhores ainda, temos que ter um propósito na criação dos scripts.

Para isso, temos que aprender a escrever scripts como gente grande. Quando somos crianças e começamos a escrever, temos problemas e invariavelmente soletramos as coisas de forma errada, quase sempre impedindo que qualquer outra pessoa compreenda a metade do que escrevemos. Para escrever certo, aprendemos mais tarde a consultar o dicionário, que contém as palavras escritas da maneira certa.

AppleScript é igualzinho. Até agora, você já sabe "falar" algumas palavras do idioma, mas pra saber falar, ler e escrever como gente grande, tem que aprender a consultar dicionários. O AppleScript não é brilhante só porque permite que alguém esperto faça scripts. É brilhante porque permite que **qualquer um** escreva scripts, se souber ler os dicionários.

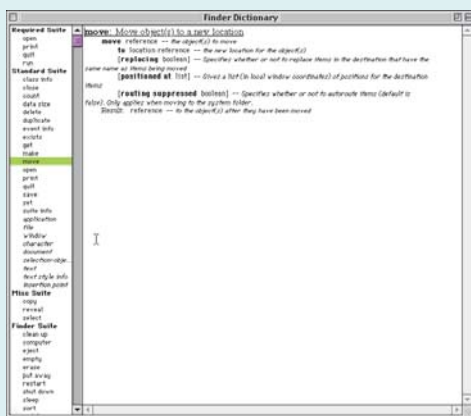
Para citar um exemplo, vou usar a e-cartinha de Ricardo Nóbrega da Silva, que escreveu muito educadamente, pedindo por favor e obrigado pra eu explicar como ele pode usar o "*open applescript dictionary para netscape communicator dictionary*". Em especial, a dúvida do Rodrigo é com relação ao comando OpenURL, que o Netscape aceita.

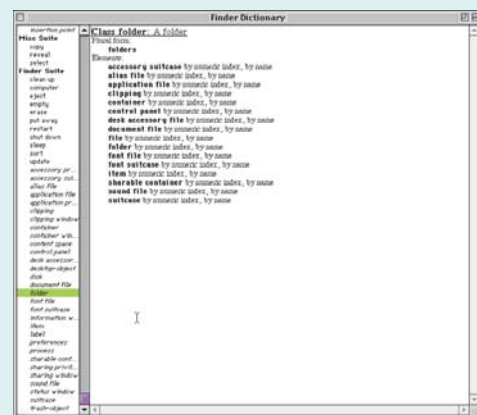
Epa, peraí! Quer dizer que posso usar esse tal de AppleScript pra abrir uma página no Netscape?

Se você não sabia, sente-se, respire fundo e pause antes do espanto: a resposta é **pode**! Não só para abrir páginas no Netscape, mas, quem sabe, para pegar todos os arquivos de Word de dentro de uma pasta e substituir as datas dos arquivos de 99 pra 1999. Com apenas um duplo clique. E depois de ler esta aula e a continuação no mês que vem, você vai ter uma idéia de como fazer isso.

Para mexer com dicionários, primeiro é necessário entender o que eles são; então, mãos à obra. **Dicionários** são a maneira que a Apple encontrou pra fazer com que todos os programadores explicassem para todo mundo que quisesse usar scripts como fazer para efetivamente usá-los. Para ficar mais fácil de explicar, vou demonstrar. A figura a seguir mostra o que aparece se, utilizando o comando Open Dictionary, escolhemos o Finder, dentro do System Folder. Não se preocupe: abrir dicionário não causa mal algum. Você não pode mudar nada no arquivo, então não precisa fazer cópia do Finder (ou qualquer outro programa) para abrir o dicionário. Então, abrindo-o, chegamos a isto:

Repare que há quatro **grupos** (suítes): Required, Standard, Misc e Finder. O grupo Required reúne os quatro **verbos** (ações) que são o mínimo que se pode fazer com AppleScript. Muitos programas, em sua primeira versão, suportam apenas esses quatro primeiros verbos, que servem pra abrir o programa ou um documento, imprimir algo ou fechar o programa. O grupo Standard tem verbos que são o que gostaríamos que todos os programas implementassem, mas infelizmente – porque há outras prioridades quando se faz um programa – nem todos implementam. Se você olhar bem, vai notar que os últimos elementos desse grupo estão em itálico. Isso é pra indicar que estes não são verbos, mas *classes* do AppleScript, algo que faz com que o AppleScript se pareça muito com programação orientada a objeto (se você não entendeu, não esquente... esta última frase foi pro pessoal mais técnico; programadores, mesmo). Vou explicar melhor o que essas classes são mais tarde.

Agora, como eu disse que ia explicar como usar o dicionário, lá vai. Aí em baixo você está vendo como o verbo move é descrito. Repare que a primeira linha é apenas uma descrição do que o comando faz. Da segunda linha em diante, temos uma **sintaxe** típica de dicionário de AppleScript. A sintaxe mostra o que é necessário para usar o comando que você escolheu, no caso move. Primeiro, você terá que dar uma referência ao move, pra que ele saiba o que diabos você quer mover. Para ficar bem explicadinho, há um comentário, denotado pelo sinal – e pela grafia em itálico, dizendo que reference é o objeto a ser movido. No momento, basta você saber que há uma maneira de referenciar arquivos, pastas, discos rígidos, floppies, CDs, DVDs e o que mais seja possível mover ou fazer qualquer outra ação comum do Finder. Mais tarde, vou explicar; você vai ver que é bem simples.

Depois, você tem que dizer ao move para onde vai o arquivo, ou pasta, que você está movendo. Isso é algo que tem que estar em todos os comandos move e é referenciado pelo to que vem na terceira linha. Mais uma vez, você irá usar o sistema de referência, que vamos explicar mais tarde.

Agora aparece algo novo. Você deve estar perguntando o porquê desses colchetes [ ] na quarta linha, envolvendo replacing boolean. Eles estão aí para dizer que esse parâmetro é opcional. **Parâmetro** é tudo aquilo que vem depois de um comando; pode ou não ser obrigatório. No caso, quando você move algo, pode no momento da mudança decidir se vai querer apagar qualquer arquivo que esteja na pasta de destino e tenha o mesmo nome do arquivo a ser movido. A palavrinha boolean está denotando uma variável lógica, que pode ter dois valores: true (verdadeiro) ou false (ganha um doce quem adivinhar o que isso significa...). Nesse caso, valor verdadeiro significa que fazemos a ação com *(with)* replacing. Se não queremos replacing, simplesmente não escrevemos nada. A maneira exata de escrever está no exemplo adiante:

Os outros parâmetros provavelmente serão úteis para alguém algum dia, mas eu, pessoalmente, nunca usei. Repare, no entanto, que há um **resultado** para todas as operações move. A operação vai sempre retornar uma referência para o objeto na posição final. Conseqüente-

-mente, a expressão

```
set x to move file "OBELIX:test" to folder
"OBELIX:teste" with replacing
```

estaria correta. O que o dicionário não diz, e talvez alguns colchetes em torno do resultado ajudassem a lembrar, é que não é necessário usar o resultado; então, a expressão

```
move file "OBELIX:test" to folder
"OBELIX:teste:" with replacing
```

também está certa. Mais alguns lembretes:
•Para que o move funcione, o arquivo test tem que estar no disco OBELIX e a pasta teste já tem que existir, também. Pra testar se eles existem, há a possibilidade de usar os nossos já conhecidos if... then... else, mas isso não é papo para a coluna deste mês.
•Não se preocupe, as referências estão explicadas no box aí embaixo.
Se você tentar usar essas frases no seu Script Editor, vai ver que, se tentar checar a sintaxe e usar nomes corretos de arquivos e pastas, vai dar tudo bem. Só que, se você rodar o programa, vai receber um erro. O AppleScript não vai entender nada. Por quê? Bem, simplesmente porque o AppleScript está lá, sem pai nem mãe, tentando resolver tudo sozinho. Lembre que tudo isso começou quando pegamos o dicionário no Finder; então, temos que arrumar um jeito de dizer ao AppleScript que isso é um comando para o Finder e não é para ser executado sozinho.
Fazemos isso utilizando a expressão tell application "Finder". Então, para que aquela linha de script funcione, ela deve estar dentro de um tell, da seguinte maneira:

```
tell application "Finder"
    move file "OBELIX:test" to folder
    "OBELIX:teste:" with replacing
end tell
```

Fácil, não? Tudo que estiver entre o tell e o end tell vai ser interpretado primeiro pela aplicação (ou script) que está sendo chamada e depois pelos verbos comuns do AppleScript. Então, respondendo à dúvida do Ricardo, para usar o comando OpenURL você pode fazer o seguinte script:

```
tell application "Netscape"
    activate
    OpenURL "http://www.macmania.com.br"
end tell
```

Repare que só coloquei "Netscape" depois do tell. Como o AppleScript vai saber que quero usar o Netscape Communicator™ 4.5? Fácil. Quando você usar o Check Syntax, ele vai pedir para você encontrar esse tal de Netscape no seu disco rígido, através de uma das caixas de diálogo padrão do Mac. O comando activate está lá pra trazer o programa "para a frente", ou seja, fazer com que o Netscape seja o programa ativo. Se você não colocar o activate, o programa será aberto da mesma maneira, porém será lançado em background, com o Script Editor se mantendo como aplicação ativa.

Até mais...

Se você não pegou tudo de cara, fique grudado no MacPRO, porque no mês que vem vou mostrar uns exemplos de referências e ensinar uma maneira de fazer tudo mais facilmente. A segunda parte de "Corte as Sete Cabeças do Monstro" vai ser de balançar as estruturas! M

MAURÍCIO L. SADICOFF
Escreveu esta coluna no Rio de Janeiro usando OBELIX, seu 7200 gordinho que adora javalis. Enquanto esta coluna estava sendo criada, o Mac consumiu 432 javalis recheados, 394 litros de cerveja e uma cereja. Invariavelmente, a culpa pelo crash indigesto de Obelix na manhã seguinte caiu na cereja.

Fazendo referências a arquivos

Para fazer referências a arquivos e pastas no Mac, usamos um sistema que existe desde 1984, e é por causa desse sistema que não se pode usar o sinal de dois pontos (:) em nomes de arquivos no Mac. Esse sinal existe para indicar que um arquivo (ou pasta) fica dentro de outro, assim como a barra invertida (\) no DOS.
Por causa disso, muitos usuários de PC tentam diminuir o AppleScript dizendo que é apenas uma "linha de comando" como o DOS. Se um deles disser tamanha monstruosidade, responda com um sorriso de quem sabe do que está falando e mande o cara catar coquinhos. Só não dê uma de superior com o pessoal de UNIX, porque os scripts de UNIX, apesar de muito mais difíceis de aprender, são muito mais poderosos que o AppleScript.
Se o seu amigo que usa Windows insistir em dizer que AppleScript é DOS, mostre o script que você fez que pergunta se o usuário gosta de chocolate (lembra? Saiu na segunda parte do nosso curso...). Nada em Windows faz aquilo tão facilmente.

•**Arquivos** – Para referenciar arquivos, existem duas maneiras. Referencia-se diretamente o arquivo através deste formato:

```
file "Disco Rígido:alguma pasta:
outra pasta:o arquivo"
```

Ou através de um alias, assim:

```
alias "Disco Rígido:alguma pasta:
outra pasta:o arquivo"
```

A grande vantagem de usar o segundo formato é que, quando se usa alias, o AppleScript cria um alias e sempre encontra o arquivo com o qual você quer trabalhar, onde quer que ele esteja – ao contrário do file, que necessita do caminho correto e não testa nada antes de rodar o script.
A grande desvantagem de usar alias é justamente porque o alias procura o arquivo. Numa rede AppleTalk com vários discos disponíveis, esse processo pode demorar um bom tempo.

•**Pastas** – Para referenciar pastas é a mesma coisa, só que no fim da expressão há o sinal de dois pontos (:).

REALbasic 2.0

A linguagem de programação para o resto de nós

por Roberta Rabelo Zouain

Depois do estrondoso sucesso inicial (o programa foi o ganhador do prêmio revelação do Apple Design Award), o REALbasic chega à segunda versão trazendo muitas novidades. Vários bugs foram corrigidos, com a colaboração de seus fiéis usuários; a empresa criou até um programa específico para o envio de bugs e sugestões (muitas delas atendidas), o REALbugs.

A primeira mudança: a REALsoftware agora disponibiliza o programa em duas versões, Standard e Professional, além da versão demo, que pode ser baixada gratuitamente em www.realsoftware.com, sendo válida por 30 dias, com algumas limitações.

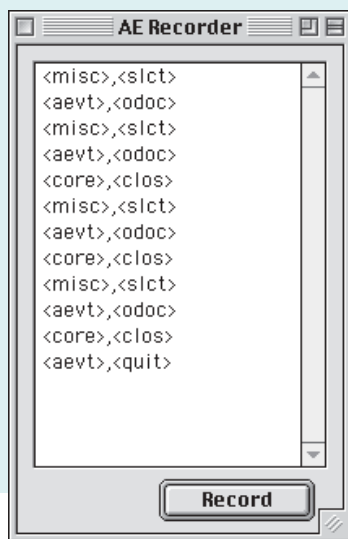
Quem estava esperando uma revisão estética, interface no estilo do QuickTime 4 e coisas do gênero, se decepcionou *(fig. 1)*. Nesse ponto vale destacar a nova janela Properties, mais bonita e elegante, e a reorganização do sistema de ajuda, que agora pode ser ordenado por Themes (temas) ou Alpha (alfabeticamente). Além disso, algumas funções foram adicionadas para facilitar a vida dos programadores, como a possibilidade de comentar uma seleção de texto e – talvez a melhor delas – poder reatar um alias quebrado, muito útil para quem trabalha em equipe ou está constantemente mudando os documentos de lugar. E, para os mais preguiçosos, dá até para fazer alguns programas (por exemplo, um “MoviePlayer Lite”) sem escrever uma linha sequer de código, utilizando o *object binding*, que associa controles a alguns eventos pré-estabelecidos *(fig. 2)*. Mas é possível criar os seus próprios object bindings sem muito esforço, diretamente do REALbasic.

fig. 1

As novas peças

Nesta versão foram incluídos oito novos controles do Appearance Manager. São eles:

•**Bevel button:** botões com aparência 3D que podem conter ícones e/ou texto. Podem ser utilizados como *push buttons, radio buttons, checkboxes* ou *pop-up buttons.*

•**Disclosure triangle:** permitem “abrir” e “fechar” uma parte da informação. São os mesmos triângulos que abrem e fecham as pastas no Finder em uma janela visualizada como lista.

•**Little arrows:** par de setas utilizadas para aumentar e diminuir valores.

•**Chasing arrows:** também conhecidas como *asynchronous arrows*, são uma animação que permite indicar a existência de um processo em background.

•**Separator:** linha divisória com aparência 3D.

•**Image well:** retângulo que pode conter figuras.

•**Pop-up arrow:** utilizada em conjunto com um menu contextual para disponibilizar um menu.

•**Placard:** retângulo com aparência 3D, normalmente situado no “rodapé” da janela e utilizado para mostrar informações.

Além disso, alguns controles já existentes ganharam novos métodos e propriedades, como os *sockets* e, principalmente, as *listboxes*, que ganharam três tipos diferentes de células, cabeçalho e “otras cositas más” para atender às necessidades dos programas que utilizam bancos de dados.

fig. 2

Em relação ao código “escrito”, as melhorias foram muitas. Para começar, os usuários ganharam as *classes interfaces*, que permitem criar uma lista comum de métodos suportados por várias classes. A execução do código teve um aumento considerável de velocidade, com novos comandos que permitem interromper alguns processos em background do REALbasic.

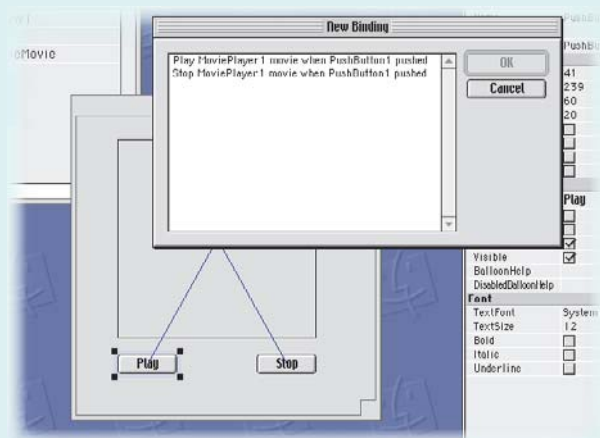
A interação com outros programas através de AppleEvents tornou-se mais fácil com o novo AE Recorder, que funciona da mesma maneira que o comando Record do Script Editor *(fig. 3)*. E, por falar nele, agora seus aplicativos podem ser “graváveis”, com o novo recurso de enviar Apple-Events para ele mesmo.

AE Recorder

```
<misc>,<slct>
<aevt>,<odoc>
<misc>,<slct>
<aevt>,<odoc>
<core>,<clos>
<misc>,<slct>
<aevt>,<odoc>
<core>,<clos>
<misc>,<slct>
<aevt>,<odoc>
<core>,<clos>
<aevt>,<quit>
```

Record

fig. 3

Uma morte anunciada foi a dos XCMDs e XFCNs, com a possibilidade de acesso direto da Toolbox (no Mac e no Windows), evitando também o emprego de *shared libraries*. Outra boa notícia é o acesso às funções de *gestalt* (válido apenas para o Mac OS). Na versão 2.0.2 foi incluída a possibilidade de escolha do tipo de moldura da janela, além dos oito tipos existentes, através da nova propriedade MacProcID.

Globalização

Com a versão 2.0, o REALbasic entra na era da “informática globalizada”, trazendo vários recursos para a localização de seus programas. Além do sistema de Constants *(fig. 4)*, ele suporta diversos idiomas, como os inimagináveis Esperanto, Guarani e Dzongka. Infelizmente não tem Brazilian Portuguese (português “brasileiro”), apenas Portuguese (português de Portugal). Também foi incluído o suporte a caracteres de dois bytes (usados em chinês, japonês etc.).

O lado de lá

A maior atração da nova versão do REALbasic é sua capacidade de compilar tanto para Mac (PPC e 68K) quanto para Windows (95, 98 e NT), sem nenhum esforço (bem, um clique não é tanto assim). Como isso é possível? Código condicional. Com o novo sistema de Constants nos módulos, que permite a especificação do código quanto à plataforma ou ao idioma, e com os novos comandos #if, #else e #endif (não confundir com os comandos if, else e endif!).

Mas, para os pecezistas mais eufóri-

Edit Constant

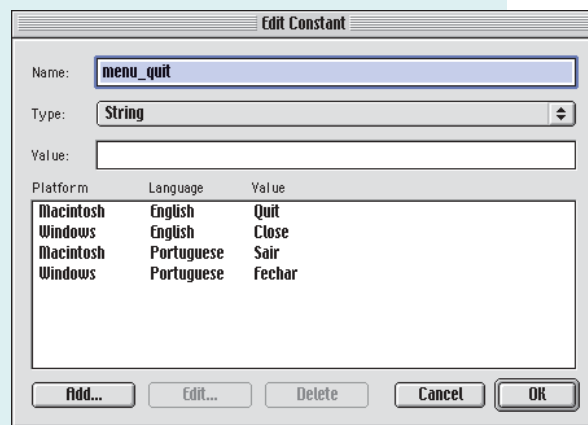
Name: menu_quit

Type: String

Value:

Platform	Language	Value
Macintosh	English	Quit
Windows	English	Close
Macintosh	Portuguese	Sair
Windows	Portuguese	Fechar

Add... Edit... Delete Cancel OK

fig. 4

cos com a novidade, um aviso: a REAL Software já descartou, pelo menos por enquanto, a possibilidade de portar o REALbasic para Windows.
O compilador Java, que esteve presente até os últimos betas, foi retirado, em virtude dos vários bugs e outros problemas encontrados. Quem sabe na próxima versão...

O lado de cá

Do nosso lado vai tudo bem, obrigado. A nova versão do RB incorporou o “espírito Mac”, melhorando o suporte a várias tecnologias da Apple, como AppleEvents e QuickTime. Aliás, o programa está mais multimídia do que nunca: agora é possível criar, editar e analisar com os novos comandos que dão acesso a trilhas, samples, keyframes, efeitos e compressões do QuickTime. Além disso, o programa suporta todos os tipos de imagens suportadas pelo QT. Nada mau, não é? Mas tem mais: o suporte ao gerenciamento de cores, que na versão anterior só existia em RGB, agora também está disponível em CMYK, e o Color Picker pode ser acessado diretamente, sem a necessidade de plug-in.

Bancos de dados, enfim

Depois de tantas reclamações, a REAL Software finalmente atendeu às nossas preces: incluiu o suporte a bancos de dados no RB *(fig. 5)*. Com ele é possível interagir com bancos de dados 4D Server, Oracle, Microsoft SQL Server, OpenBase, dtf, Postrage SQL e qualquer banco de dados compatível com ODBC, além do próprio REAL Database. Os programas construídos podem abrir mais de um tipo de banco de dados, isto é, não é preciso fazer um programa específico para cada tipo de banco de dados, além de eles poderem abrir mais de um banco de dados por vez. As pesquisas (*queries*), por sua vez, são facilitadas pelo novo controle `DatabaseQuery`.

Standard ou Professional?

Então, você testou o programa por 30 dias e resolveu comprar. “E agora, qual eu compro: Standard ou Professional?”
Bem, podemos dizer que depende da sua necessidade. Se você vai compilar para Windows ou vai precisar das funções de banco de dados (a versão Standard traz isso só como demonstração), então você vai precisar da Professional, que custa US$ 299,95 (estudantes têm US$ 120 de desconto). Caso contrário, você pode economizar US$ 200 e ficar com a versão Standard (se for estudante, paga só US$ 59,95). E pode escolher entre oito idiomas (mas nada de português, por enquanto).
Depois de tantos anos de reclamação, parece que finalmente temos uma linguagem de programação de nível médio (claro que não é nenhum C++) que promete fazer pelo Mac o que o Visual Basic fez pelo Windows.
O REALbasic chegou com tudo, e a versão 2.0 veio reafirmar que nem tudo o que é bom precisa, necessariamente, ser difícil. **M**

fig. 5

ROBERTA RABELO ZOUAIN
Co-autora do Overcaster TicTacToe, foi promovida de leitora a colaboradora.

O que faltou

- Compilador Java
- Melhor organização dos projetos
- Documentação
- Melhoria nos controles já existentes

Onde encontrar

REAL Software: www.realsoftware.com
Preço: US$ 299,95 (versão Professional), US$ 99 (versão Standard)

Fireworks 2.0

Revisão da interface torna editor de imagens muito mais amigável

A Macromedia segue forte na sua corrida contra a Adobe. Depois de tentativas meio frustradas nas áreas tradicionais, com lançamentos sem grande sucesso – como o XRes e o Extreme 3D – e apenas com o FreeHand e o Director mantendo a casa em ordem, ela resolveu entrar de cara nas mídias interativas. Apostou muito, investiu mais ainda e saiu correndo atrás de tudo o que era novidade no meio. Foi comprando tecnologias aqui e ali e emplacando sucessos expressivos, como o Flash, o Shockwave e o Dreamweaver. E, mais recentemente, o Fireworks, editor de imagens que consegue misturar informações bitmap e vetoriais, utilizando um novo formato de arquivo, o PNG. Suportado em todos os browsers, podendo ser gerado no Photoshop e homologado pelo WWW Consortium, o PNG (pronuncia-se ping) estranhamente não é utilizado por ninguém na Web. Mas tudo bem, porque o Fireworks consegue trabalhar com praticamente todos os tipos de arquivos de imagens.

Agora chega a versão 2.0 do Fireworks, a primeira ferramenta de edição de imagens exclusiva para Web. É aí que a Macromedia bate forte na concorrência, dizendo que o Fireworks é a solução perfeita para os profissionais de Web design. Isso fez com que a Adobe acabasse lançando seu editor de imagens para Web, o ImageReady – principal rival do Fireworks –, que tem como vantagem ser uma cópia otimizada do Photoshop, voltada para geração de GIFs, JPEGs e o incompreendido PNG. E ainda lançou o Adobe ImageStyler, para aplicar outros efeitos específicos de imagens de Internet.

Edição de imagens exclusiva para a Web

Cara de Photoshop

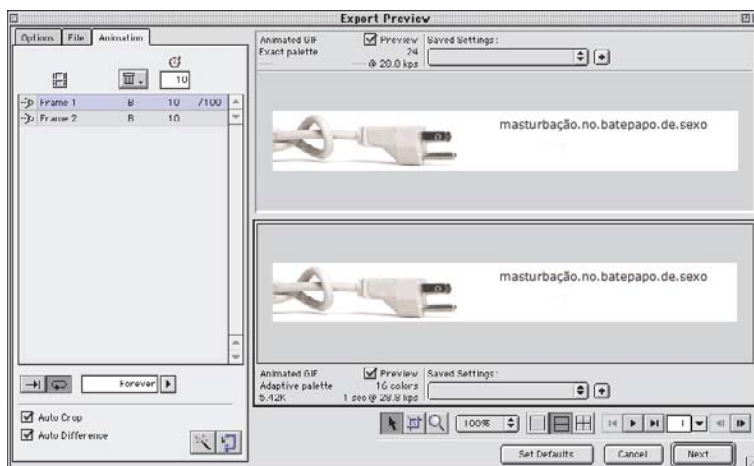
As principais novidades em relação à versão 1.0 são as significativas mudanças na interface, aproximando muito mais a "cara" do Fireworks com a do Adobe Photoshop e, por tabela, com a do ImageReady. Todo mundo tá careca de saber – exceto umas publicações chinfrins que existem por aí – que a posição do Photoshop no "quesito" edição de imagens ninguém pega, ninguém toma. A Macromedia tem consciência disso e não perdeu tempo em atualizar a interface do Fireworks. Aliás, têm sido muito comuns as mudanças radicais durante as primeiras versões dos programas da Macromedia. A empresa não tem pudor algum de mudar radicalmente as interfaces, observando as características dos concorrentes e aprimorando seus produtos. Em alguns casos, como nessa versão 2.0 do Fireworks, fica explícita até a cópia de características bacanas do ImageReady. Um exemplo é o esquema de trabalhar com as cores na hora de exportar as paletes de GIF. Agora, como no ImageReady, você pode escolher uma determinada cor da palete e travá-la ou adaptá-la para a palete padrão Web, defini-la como transparência etc.

Do ponto de vista produtivo, as paletes ficaram bem mais organizadas em relação à versão anterior. O melhor é que as mudanças priorizaram as funções mais utilizadas, facilitando muito mais o uso do programa. De cara, percebe-se que acabou aquela coisa de três toolbars diferentes. As funções de Slice (ferramenta que picota a imagem e gera pedaços para serem construídos numa tabela de HTML) e os HotSpots (famosos mapas de imagem que contêm informações de links dentro da imagem) ficam no Toolbox principal, junto com as informações de cores (foreground e background). Além disso, em todo arquivo aberto é criado um

Extra, extra! Programa da Macromedia fica com a cara da Adobe

layer especial, chamado Web Layer, onde ficam todos os elementos que a Macromedia chamou de Web Objects – exatamente as informações sobre Slice e HotSpot. Isso facilita muito a edição das imagens, permitindo que o usuário aplique efeitos sobre elas – tais como *drop shadow*, *emboss*, *inner/outer bevel* e *glow* – e, ao mesmo tempo, vá pensando no produto final que ele pretende gerar, ou seja, nos GIFs, JPEGs e HTMLs exportados que vão compor as páginas do seu site.

Dois em um

Ficou muito mais fácil controlar as propriedades dos Web Objects na palete Object e ainda mais fácil controlar os efeitos de Internet (*rollover* e informação de *status bar*, por exemplo) através da palete Behavior, que explica didática e automaticamente como realizar os efeitos. Acabou aquela sensação de samba do crioulo doido que se tinha na versão anterior. Com uma passada rápida pelo tutorial, dá para sacar legal como trabalhar bem com o novo Fireworks. Ele ficou bem mais amigável.
A Macromedia afirma que a concorrência não tem vez, pois o Fireworks consegue fazer imagens comprimidas em JPEG ficarem com a metade do tamanho do que as feitas no Photoshop, sem perda de qualidade. Em nossos testes pudemos comprovar essa afirmação. Mas isso não é o mais importante aqui. O importante mesmo é que o Fireworks faz sozinho o trabalho de dois programas da Adobe. Para se fazer tudo o que o Fireworks faz, é preciso usar em conjunto o ImageReady e o ImageStyler e, ainda sim, é capaz de os dois levarem pau. Só para exemplificar, o Fireworks permite que o usuário picote uma figura da forma mais eficiente (não apenas limitado as guias, como no ImageReady), componha essa figura utilizando ao mesmo tempo JPEGs e GIFs, utilize informações de *rollover* dentro dos pedaços da mesma, nomeie e coloque cada pedaço da composição onde você quiser e, ainda, gere o HTML com a tabela que vai montar o gráfico e com os devidos efeitos. Tudo de uma vez só, sem muita complicação.

Um banner dessa série ganhou um Cyber Leão de Ouro em Cannes. Dá-lhe, Jean!

O fato é que a Adobe já acusou o golpe e promete integrar as melhores funções de seus programas “para Web” na próxima versão do Photoshop *(ver TidBits nesta edição)*. Isso faz muito sentido, já que designer que é designer não abre mão de seu Photoshop.

Imagens JPEG ficam com metade do tamanho das salvas pelo Photoshop

A animação é uma coisa que precisa melhorar um pouquinho. Nesse ponto, o ImageReady é bem mais intuitivo. No Fireworks, o usuário mais desavisado pode se enrolar todo na hora de exportar a animação, com aquela história do que some e o que aparece entre os frames. Para quem não quer dor de cabeça, o Fireworks ainda tem o Export Wizard, que é um tipo de guia para exportar direito uma imagem, muito útil para aqueles que estão começando a mexer com imagens otimizadas para Web.
O soco no estômago da Adobe talvez seja a integração total entre o Fireworks e o Illustrator (e o FreeHand, é claro). Ele importa arquivos, com direito a trazer toda a informação de layers, ignorar ou não a escala e o antialias, importar os elementos vetoriais como editáveis e, para quem precisa animar, converter layers em frames. Uma mão na roda para os Web designers espertos.
São essas coisas que estão fazendo do Fireworks um programinha cada vez mais querido no meu desktop. Falta pouquinho para ele ficar perfeito. Quem quiser experimentar, é só baixar o programa no site da Macromedia e testar por alguns dias. Aconselho sempre dar uma passadinha pelo tutorial bacaninha, que tem sido, cada vez mais, uma marca legal dos produtos Macromedia. M

JEAN BOËCHAT
É diretor de arte na AlmapBBDO/No Media e enrolou demais para escrever esta matéria.

FIREWORKS 2.0

Quem faz: www.macromedia.com
Macromedia: (011) 5185-2824

Snapz Pro 2

Programinha esperto captura qualquer coisa que pinte na sua tela

Convenhamos, programinhas para capturar telas nunca foram grandes objetos de desejo de usuários de Macintosh. Afinal, o Mac OS inclui um recurso eficiente de captura de janelas e segmentos de tela (através dos atalhos de teclado ⌘Shift3 ou ⌘Shift4) que

preenche as necessidades da maioria dos usuários. Mas existem casos nos quais isso não é suficiente. Imagine, por exemplo, que você precise capturar 50 telas de um jogo no formato JPEG para um site na Web. Com o Mac OS, você sempre estará limitado ao formato PICT – quer dizer, terá que converter todas as imagens e depois terá de nomear cada uma delas. Haja saco! Outro incoveniente: se você tentar capturar uma tela do Myth ou outro jogo que use DrawSprocket, essa função provavelmente não funcionará. E aí, o que fazer? Chame o Snapz Pro.

Esse shareware da Ambrosia Software tem sido uma das principais escolhas por parte dos macmaníacos que querem fazer capturas de tela “profissionais”. Afinal, ele faz tudo que o capturador da Apple faz e ainda permite que você capture menus, caixas de diálogo, animações e seqüências de games. Também possibilita ampliar ou reduzir as capturas (de 10% a 400%), selecionar o formato do arquivo e padrão de cor e ainda escolher o nome que se quer dar à captura (ele também pode nomear automaticamente com nomes melhores do que Picture 1, Picture 2, Picture 3...).

Mas isso tudo já existia na primeira versão do aplicativo. O Snapz Pro 2 consegue trazer inovações realmente impressionantes que fazem jus ao título de melhor capturador de tela para Macintosh.

QuickTime, o filme

Agora ele captura não apenas imagens estáticas como também registra imagens em movimento no formato QuickTime. Esse recurso é fantástico quando se quer mostrar a alguém como se faz algo no Mac ou para quem quer oferecer manuais e tutoriais multimídia em CD-ROM ou na Web, podendo dar exemplos visuais para os usuários.

Para gravar um filme de suas ações, o Snapz Pro 2 incluiu a opção .MOV na lista de formatos de arquivos. Depois de selecioná-la, você precisa definir se o que será “filmado” é a tela inteira, uma janela ou uma seleção parcial, e o Snapz Pro vai gravar todas as suas ações. O mais interessante é que é possível determinar o número de quadros por segundo (de 1 a 30) e fazer com que a filmagem acompanhe o movimento do cursor, como se ele fosse o ator principal da cena. Além disso, você pode gravar o áudio do Mac, o som dos cliques ou então registrar sua voz conectando um microfone ao computador, se quiser acrescentar uma narração ao filme.

Além de capturar imagens estáticas, agora também gera filmes QuickTime

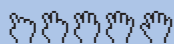
Para terminar uma cena, usa-se o mesmo comando utilizado para invocar o Snapz Pro (o atalho de teclado ⌘Shift3 é o padrão, mas pode-se determinar qualquer outra combinação). Feito isso, irá aparecer uma janela onde você poderá escolher entre os diferentes padrões de compressão de vídeo (MPEG, Cinepak, NTSC, PAL, Intel, animação etc.), profundidade de cores, qualidade do vídeo, assim como compressão e resolução de áudio, entre outros parâmetros. Aí, é só clicar no botão Save Movie para o aplicativo gerar um arquivo QuickTime. Se você se arrepender, é só selecionar Delete Movie.

Maior flexibilidade

Graças à integração com o QuickTime, o Snapz Pro 2 permite salvar capturas de tela em novos formatos. Além de PICT, GIF e JPEG, já oferecidos pelo seu antecessor, a nova versão pode criar arquivos TIF, PNG e, como já dissemos, MOV. A captura de áreas específicas da tela também apresenta novidades. Agora, ao clicar no botão Selection, o usuário se depara com uma seleção retangular com bordas pontilhadas (no estilo Photoshop) que pode ser dimensionada de maneira precisa, possibilitando até mesmo utilizar as setinhas do teclado para mover com precisão o retângulo em todas as direções. Quando você delimitar corretamente a área desejada, basta dar um duplo-clique para efetuar a captura. Isso pode proporcionar uma boa economia de tempo na hora de editar as imagens no Photoshop.

Com todos esses recursos, podemos dizer com segurança que o Snapz Pro 2 continua sendo o melhor programa de captura de tela para Mac, e a adição da tecnologia QuickTime só veio para confirmar isso. O preço de US$ 40 pode parecer um pouco alto para um shareware, mas é justo para o que só ele proporciona.

O único inconveniente que encontramos foi na hora de capturar as telas do programa: o Snapz não foi capaz de capturar suas próprias telas, o que chega a ser irônico. Para conseguir a imagem desta matéria, tentamos usar o recurso do Mac OS mas, mesmo assim, não houve como capturar a janela principal do Snapz Pro (usamos a do site). Gostaríamos de saber como eles fizeram. M

SNAPZ PRO 2

Ambrosia Software: www.ambrosiasw.com

Preço: US$ 40

Os verdadeiros comedores da Web

A sociedade sempre teve preconceito contra os gordinhos. Com seu aspecto forte, bonito e viril, o obeso é sempre motivo de chacota e piadas. Se uma cadeira no seu escritório quebra, de quem é a culpa? Do gordinho, é claro. Vítima do estereótipo humorístico criado na mídia – obra de um gordo sacana, provavelmente –, ele vem sobrevivendo aos trancos (muitos) e barrancos da vida social, junto à maioria magra.

Na Internet, parece que esse estigma de culpa permanece. Por que tudo fica lento? Ora, por causa dos arquivos pesados da Web! Será que isso é verdade? Realmente, essa é a primeira impressão que se tem. Uma imagem, um Shockwave, um som, uma animação ou um vídeo pode realmente ser grande o suficiente para entalar nas entradas da infovia. A questão mais engraçada é que justamente esses arquivos gordos são aqueles que tentam buscar o grau máximo da beleza, utilizando-se de todas as cores, luzes e brilhos possíveis, a ponto de transformar-se naquelas fantasias alegóricas do concurso do Hotel Glória, provavelmente com um nome clássico como "Os Delírios de Iracema nos Jardins Suspensos da Babilônia".

Cansado da categoria luxo-super, eu já nem entro mais em sites onde os produtores tiveram que se utilizar do "regime de engorda" para agradar seus clientes – que, afinal, gastaram aquela grana toda para quê? O poder de síntese em certos trabalhos, com cores e peças básicas, surpreende mais e tende a obter mais sucesso com seu charme natural. Mas isso é assunto para outra coluna, de moda. O papo aqui é gulodice.

Voltando à questão da lentidão, a culpa é realmente dos gordinhos? Nessa hora, quando estamos tentando ver uma imagem que demora a aparecer, não paramos para pensar que o excesso de kilobytes nem sempre é a causa dessa lerdeza toda. O grande tráfego de pequenos arquivos inúteis atravanca muito mais a Rede do que apenas um arquivinho mais rechonchudo. São mensagens magras mandadas aos milhares todos os dias e com um poder de duplicação fenomenal. Quem, em sua vida no mundo virtual, não recebeu pelo menos umas dez mensagens sobre os tais vírus de email, os Good Times da vida? E, para piorar, quem nunca repassou essas mensagens para outros amigos?

É claro que existem casos onde "gorduras localizadas" podem reduzir a velocidade dos emails. Algumas pessoas, por pura falta de informação, sempre teimam em mandar aqueles arquivos enormes para os amigos, sem ao menos comprimi-los de forma que fiquem razoáveis. Para dificultar mais ainda as coisas, sempre tem uns sujeitos que terminam seus emails com aquelas assinaturas gigantescas, com direito a desenho em ASCII, canais de chat e nicks onde pode ser encontrado, 500 endereços de email diferentes que remetem sempre para uma mesma conta, número de ICQ, chave de PGP e endereços de HTTP. Em listas, esses sujeitos são facílimos de identificar: além dos 4 K de assinatura, suas mensagens sempre vêm com o *quote* de todos os *replies* anteriores, e o conteúdo propriamente dito se resume a "concordo plenamente".

Tibo

A última novidade em "causadores de lentidão" na Internet é a grande coqueluche do momento: o ICQ. Ele fica o tempo todo mandando pacotes para saber se alguém está ou não no ar. São pacotes magrinhos, mas totalmente inúteis, sem um destinatário certo. Para cada pacote mandado vem um de resposta. Quando o programa procura por um amigo seu que não está no ar, ele fica mandando pacotes o tempo todo para o vazio, como detritos no cyberspace. Só para calcular, se dos três milhões de usuários do ICQ, metade gastasse 2 K para ver se a outra metade está conectada, em um dia seriam 3 GB de pacotes inúteis circulando pela Rede!

Enfim, justiça seja feita, a culpa nem sempre é dos gordinhos. Também pode não ser dos magros. Partindo do princípio de que comer demais ou comer pouco faz mal para a saúde, e que muita moderação na vida também faz mal para a cabeça, podemos desencanar desse papo chato e fazer o que tivermos vontade. Para quem quiser me achar no ICQ, meu numero é 3679242. Às vezes posso ser visto nos chats por aí, com o nick de Jampa, ou ainda ser encontrado no seguinte endereço de email: jean@boechat.com. Tudo aí, para que eu possa consumir todos os bytes e bits sem restrições e culpas.

PS.: Para aqueles que insistem que todo gordo é engraçado, vale a pena citar o "gordo" chato Jô Soares: "Se gordura fosse engraçada, ninguém ficaria sério diante de um pedaço de toucinho". M

JEAN BOËCHAT
É diretor de arte na AlmapBBDO/No Media e não é exatamente magro.